

財団法人徳間記念アニメーション文化財団年報 2007 - 2008 別冊

平成 18 年度 アニメーション文化調査研究活動助成制度  
研究成果発表

## 目次

研究者募集から本誌発行までの経緯 .....	1
載録にあたって .....	2
選考委員による講評 .....	3
「今後はより客観性をもった研究を」 .....	浜野 保樹 ...3
「作り手の教育の仕方について考えさせられた労作」 .....	岡田英美子 ...5
「基礎的対応の欠落が残念」 .....	池田 宏 ...7
「アニメーションに関わる者が取り組むべき課題に示唆」 .....	三好 寛 ...10
研究論文載録 .....	12
「漫画のアニメーション化における一考察」 .....	桑原 圭裕 ...12
「アニメーション作画における習得プロセス 認知過程に注目して」 .....	須永 浩子 ...56

## 研究者募集から本誌発行までの経緯

財団法人徳間記念アニメーション文化財団は、平成 18 年度の「アニメーション文化に関する活動の奨励」事業において、アニメーション文化調査研究活動助成制度として以下の要領で助成対象となる研究者を募集した。

---

### 1) 趣旨

財団法人徳間記念アニメーション文化財団は、アニメーション文化の理解及び発展のために、国内外におけるアニメーション文化に関する調査研究活動に対し、助成を行う。

### 2) 対象とする領域

アニメーション文化に関する領域全般とする。

但し、特定のアニメーション作品に対する評論等については対象外とする。

### 3) 調査研究計画及び助成額

調査研究計画は平成 19 年 9 月 30 日までに調査研究が完了し、成果を取りまとめられるものとする。

助成額は 1 調査研究あたり 30 万円程度とし、選考時に決定するものとする。

### 4) 募集の対象者

平成 19 年 4 月 1 日現在で、35 才以下の者であって、次の条件の何れかを満たす者とする。

- ・大学院修士または博士課程に在籍する者及び調査研究期間中に進学を予定する者
- ・大学、研究機関、教育機関等において調査研究活動に従事する者
- ・博物館（含む類似施設）及び図書館で調査研究活動に従事する学芸員・図書館司書等の職員
- ・その他、当該調査研究活動に従事できると当財団が認める者

### 5) その他の条件

- ・調査研究計画は、申請者が主体となって行う調査研究とする。申請者は個人またはグループとする。
- ・他の調査研究助成制度から既に助成を受けているか、受けることが決定している調査研究は対象外とする。
- ・申請者の国籍、在籍地は問わないが、申請及び調査研究発表は日本語で行えること。
- ・調査研究成果は完全なオリジナルであること及び調査研究内容に含まれる第三者の著作物に関しては適法に著作権等の処理がなされていることを条件とする。

### 6) 申請の方法

- ・当財団の指定する助成申請書に必要事項を記入し、調査研究計画書（書式自由）とともに提出する。
- ・1 個人（又は 1 グループ）が応募できる調査研究計画は 1 つとする。
- ・申請の際の申請書、調査研究計画書、添付された資料等は返却しない。

### 7) 選考方法

学識経験者及び当財団理事・学芸員で構成する選考委員により、審査選考を行う。

（選考委員）

- |       |                    |
|-------|--------------------|
| 浜野保樹  | （東京大学大学院教授）        |
| 池田宏   | （宝塚造形芸術大学映像造形学科教授） |
| 岡田英美子 | （アニメーション評論家）       |
| 大塚康生  | （アニメーター）           |

中島清文 (財団法人徳間記念アニメーション文化財団理事)  
三好寛 (財団法人徳間記念アニメーション文化財団学芸員)

8) 募集期間及びスケジュール

応募締め切り 平成 19 年 1 月 31 日  
助成対象者の決定・通知 平成 19 年 3 月初旬

9) 調査研究成果の提出

当助成の決定した場合、当財団と調査研究成果の提出に関する覚書を締結し、調査研究成果を文書にして提出する。

調査研究成果は当財団が行う普及啓発活動において出版物( Web 等を含む ) に、当財団が自由に使用できることを条件とする。

10) 助成申請書の請求・問い合わせ先

財団法人徳間記念アニメーション文化財団 事務局

---

選考委員による審査の結果、以下の 2 氏の研究に助成を行った。

- ・桑原圭裕「漫画のアニメーション化における一考察」
- ・須永浩子「アニメーション作画における習得プロセス 認知過程に注目して」

今年度は、助成対象の審査に例年以上の時間を要したため、研究成果の提出期限を平成 19 年 10 月 31 日までとした。各研究者は、提出期限までに研究論文を提出した。

本誌は研究成果の発表の場として、提出された論文を選考委員の講評とともに載録するものである。

載録にあたって

本誌では、研究成果の提出順に、下記のような処置を施した上で提出された文章のまま載録した。

- ・各論文の表紙にあたる頁を研究タイトルと研究者名のみを記したものに改めた。
- ・明らかな誤字脱字は訂正した。
- ・作品名や登場人物名などは、劇場用パンフレット等の出版物にある一般的な表記に従った。
- ・本論頁、資料頁において、本誌の版型に適正に収まるよう、サイズを変更した。
- ・頁数表示は本誌の通しの頁数を入れなおした。

「今後はより客観性をもった研究を」

浜野保樹

それぞれの成果に対して、以下に講評する。

・桑原圭裕「漫画のアニメーション化における一考察」

着眼点が明確で、また示唆に富む評論である。著者が提示している結論は、刺激的であり、かつ説得的である。たとえば、「止め絵」は3秒以内として、カット割りを短くすることで、動いているように錯覚させる。このような興味深い結論を、漫画とアニメーション関係者の証言と、作品から導き出している。

しかし研究としてみると事例が少なすぎて、結論にあった事例をあてはめているのではないかという批判も避けられないだろう。仮説を証明する方法が個人の証言と、恣意的に選ばれた作品の解説では、客観性と再現性に欠けると言われもしかたないだろう。

しかし結論が妥当なだけに、より客観的な手法を用いて検証する研究を行えば、アニメーション研究にとって画期的な研究となるものと確信する。そういった継続される研究の問題提起としては、意義あるものと評価したい。

著者は平明で簡潔な文章を書く能力があるため、文章として書き流してしまっているが、研究は、それもまた一つの表現形体であるので、他の研究者の参照の便を考慮して、明らかになった知見などを整理して箇条書きなどにすれば、研究の使命である知見の共有を一層進めることになり、さらに良かっただろう。

評論で終わってしまうと、著者の個人的な見解にとどまるため、ぜひとも研究としての継続的な努力を期待している。

・須永浩子「アニメーション作画における習得プロセス 認知過程に注目して」

アニメーターの技術継承について行われてこなかった実証的研究を行った点は評価するものの、研究としては欠点が少なくない。

結論から言うと、認知心理学の知見の正当性を示すためのものとなっていて、アニメーションに認知心理学をあてはめただけに終わっている。著者自身が最後に書いているように、研究方法の妥当性に大きな問題がある。アニメーションの技術といっても様々なものがあり、被験者の選択も恣意的なものであり、せっかく得られたデータにも客観性が担保できない。得られた結論についても、アニメ

ーションでなくてもいいような常識的なものであり、これをもってアニメーションにどう貢献できるかは疑問が残る。

探索的研究として意欲はかうし、アニメーターを被験者にした研究が誰でもできるわけではなく、著者の経歴からはじめて可能となったものであるため、こういった研究は継続してほしいと望むが、研究方法そのものを改善する必要がある。

さらに著者が使っている「ジャパニメーション」という言葉は、「Jap」と「animation」を合わせた、日本のアニメーションを侮蔑した差別用語であって、その意味で使っているならいいが、そうでないなら、アニメーションを研究する者としては使うべきではないのではないだろうか。日系アメリカ人が、「Jap」という差別用語と闘ってきた長い苦しい歴史にも配慮してほしい。一考を願う。

## 「作り手の教育の仕方について考えさせられた労作」

岡田英美子

今回は何度も審査や面接、オリエンテーションまで含めて時間をかけ、主題を絞り込んでのご研究で、お二人とも最初の方針からかなり変わったようですが、興味深く読ませていただきました。お一人は現行の日本の主としてテレビアニメがその大半の原作を人気漫画に依存していることからの考察、もうお一人は現在のアニメ制作現場のスタッフがその作画技術をどのように習得したのかの調査で、どちらも大変時間をかけた労作でした。まずご苦労さまと申し上げて、感想を述べさせていただきます。

### ・桑原圭裕「漫画のアニメーション化における一考察」

テレビアニメのスタート時の原作が手塚治虫の人気漫画であったことは、今も大きな問題を指し示しています。「鉄腕アトム」は魅力あるキャラクターが多数用意され、長期連載によって多種多様なストーリーをストックしていました。人気漫画のため事前の広告宣伝が容易で、ターゲットの子どもたちは大きな期待を持って放送を待ちました。現在も人気漫画のアニメ化はやはり原作が周知されているほど安定した視聴率を期待できるというメリットが変わらず、そのために雑誌連載中からアニメ化をウリにする作品がふえ、オリジナル作品登場の可能性はいっそう減っているわけで、喜ばしい傾向とは言えません。

筆者は最初の「アトム」が物理的不可抗力でリミテッド・アニメにならざるを得なかった制作状況を説明し、にもかかわらず＜動かさないアニメ＞が受け入れられ、やがて常識になっていった次第を解説します。そして、対照的な＜動きの楽しさ＞＜動きによって生まれる演出の魅力＞を実現した作品として「ルパン三世」と「ジャリン子チエ・劇場版」の動画技術と演出、また原作漫画との違いをくわしく述べておられます。東映動画育ちのベテランたちが奔放に脚色し演出し作画した二本の傑作。しかし今後もこの二本のような作り方ができるかというと、悲観的にならざるを得ない、それは原作漫画が広く周知され、多くのファンを擁し、視聴率や興行成績により数字を見込める原作であるほどストーリーやキャラクターに手を加えた場合、予想以上の反発を招く上、原作者の著作権にも関わって来る。従って現状はなるべく原作の絵や話を変えずに制作するのが安全で、ハードスケジュールの中で起こりうるトラブル回避のためもあり、いよいよ絵は原作に忠実に、かつ動かなくなる傾向だという報告は、予想はしていたものの暗然とさせられます。

絵を動かす、という必要性もその魅力も体得していない演出者とアニメーターばかりになった時、

もうそれはアニメとは言えなくなります。こんな現場も状況も知らずに海外で受けていると言っではしゃぐ政治家がいるのは困ったものですが、今後はアニメーションとは<動く>魅力を追求するものだ、という根本の教育からやらなくてはならないのでしょうか。また見る側の人々がなぜ動かない絵で満足するのか、これはもしかすると今が日本人の大きな転換期なのかもしれませんが、それも研究する価値があるのでは、と思います。

・須永浩子「アニメーション作画における習得プロセス 認知過程に注目して」

アニメーター志望が後を絶たず、アニメの学校が乱立している中で、いったいどういう教育がされて入学者がどうやってアニメーターになっていくのか、というのは非常に知りたいことですが、筆者は多くのかなりベテランのアニメスタッフにインタビューして、彼らがどうやってこの世界に入り、どういう教えられ方学び方によって<アニメ作画>という技術をどのように習得し、自分のものとしていったのか、を取材しようと思いました。その努力には本当に頭が下がります。ことのほか暑かった平成19年の夏にこれだけのインタビューはさぞ大変だったことでしょう。まずその努力にご苦労さまと申し上げます。

また、こうした取材はアニメ雑誌のライターや新聞の娯楽情報欄の記者の取材では決して本音は聞けませんし、取材される側もどうせ素人には理解できないだろうと適当な話しかしないでしょう。おなじ仕事を続け、キャリアとスキルのある方が話を引き出せばこそ心を許して自分の言葉でしゃべってくれたのだと思います。しかし、結局わかったことは、この方たちはやはり正式にアニメ技術の授業カリキュラムなどを経てきたのではなく、入った会社で数ヶ月の研修程度、あとは先輩の絵をまねたり、動きをなぞったりして徐々に一人前になった、というほどのことでした。

そして、中のお一人がいみじくも言っておられるように、この仕事をしている人たちは本来アニメ以外のものごとに興味が薄く、人との接触は苦手、動画机に首を突っ込んで好きなものを描いてさえいればそれでいいという種族ですから、言葉による表現に限界がありますね。はっきりいって大半の人が話下手だし、果たして言いたいことを的確に表現して話しているのか疑問も感じます。これは読めてよかった、と言える内容の話は正直言ってあんまりない。動画検査の方の話がいちばん読ませたのでしょうか。この方は<次に伝える>ことについても話しておられ、興味深いものがありました。ですから大変な労力の割りに収穫が少なく、プライバシーの点から不特定多数の読者を期待できないにもせよ、やや普遍性を欠く物足りない論文になったように感じられ、残念に思います。

ディズニー設立のカル・アーツを羨むような発言も見られましたが、あちらはいわば大学院で、日本のいいかげんな各種学校と比較はできません。カル・アーツがどういう教育をしているのか、今後は誰かがそれをきちっと調べなければならぬでしょうね。



## 「基礎的対応の欠落が残念」

池田 宏

### ・桑原圭裕「漫画のアニメーション化における一考察」

序章に於いて、「漫画のアニメーション化とは、動かない漫画絵に動きを与えることで、生命をもたせることが基本概念」としている。この「生命を与える」とは何を意味するのか、本論に於いても提示されていないし、こうしたあいまいな概念を持ち込むことは止めるべきである。百歩譲って、「漫画のアニメーション化とは、動かない漫画絵に動きを与えること」として考察をすすめる場合、「漫画」や「アニメーション」の概念規定は、混濁とした状況なので、本題に入る前に研究目的が霧散してしまうであろうから、まず「動き」についての概念・特性等を明らかにし、特定の概念の許での「漫画」「アニメーション」を設定して、研究目的への考察を進めるべきであると考え。そうした対応を行わなかった点で、残念ながら本研究は評価に値しない。

「動き」とは、一般的には、取り囲まれた自然環境の中での客観的な存在である対象の空間的移動を意味するが、映像メディアを通じての知覚ということになれば、主観的な存在である受けとめる側からの考察を除くことはできなくなる。知覚心理学でいう「運動の知覚」、実際運動 (real movement) として「外界の物体が、その空間的位置を連続的に変化することから得られる経験」と「観察者自身が静止している環境内を移動することから得られる経験」の両方がある。映画理論の研究者たちの間で言われる「subject movement」と「camera movement」である。更に、知覚心理学では「客観的に静止している対象が見かけ上運動する」のを仮現運動 (「apparent movement」、広義) とし、その内の「客観的に静止した刺激が単に提示されたり消失されたりするだけで、見かけ上生ずる運動」を狭義の仮現運動と言っている。アニメーションを含む映像メディアのメカニズムであり、映画のフィルムのように、各コマは静止画である。「動き」は、受けとめる者 (観客) の錯覚であり、物理的・客観的存在としては、全て「動いていない」静止画である。

本研究の「漫画のアニメーション化とは、動かない漫画絵に動きを与えること」にあつては、主観的な存在である仮現運動 (「apparent movement」) として設定しなければならない。「動く」「動かない」にあつては、「仮現運動を発生させる」「仮現運動を発生させない」ということになる。

仮現運動にあつても、滑らかに「空間的位置を連続的に変化」するか否かで「動き」の多様化が指摘できよう。幾つかの条件の内、例えば「時間的形成」とも言えるものを提示するならば、「植物の成長の記録」映像を挙げる。微速度撮影 (単位時間当たりの回数を少なくして撮影) したものを通常の時間で再生した場合は、物理的時間の縮小したものを受け止めることになり、対象 (植物) の成長 (変化) が良く理解 (情報伝達) できる。更に回数を少なくしていくと、最終的には「芽が出た画像」

と「枯れて倒れた画像」だけになろう。これで、「滑らかな仮現運動」から「限りなく仮現運動を発生させない」各段階があることが理解できよう。

「忍者の投げた手裏剣が飛んで行き、相手の侍に刺さる」のを一連続撮影(1カット)で行った時、手裏剣の動きは、極めて滑らかな仮現運動を発生させよう。しかし、「忍者が手裏剣を投げる」「飛んで行く手裏剣」「侍に突き刺さる手裏剣」と映像を分割して、連続再生した時、一連の情報は適切に伝達できたとされようが、「仮現運動」としては損なわれたものとなろう。クレシヨフのいう「人工的地表」の如き、異なる情報の連続提示でも「手裏剣の飛んで行く動き(変化)情報」は伝達できよう。映画研究者の間での「match cut」に於ける問題がここにある。こうした「仮現運動が発生させる動き」に対して、一連続でない、分割された「動き」の伝達は、感覚的な受容ではなく、情報処理の段階での抽象的・概念での「動き」の情報伝達達成と言えよう。作画の技法の一つに「流線」等の「動き」を表現する静止画像があるが、こうしたものも、そうした概念・情報としての「動き」と言える。

大島渚監督作品に白土三平原作の原画をカメラワーク主体で映像化した「忍者武芸帳」(1967)がある。また、生身の俳優の動きをデータとして取り入れCG技術を駆使して制作された「ファイナルファンタジー」(2001)がある。こうした作品に対して、「アニメーション」であるか否かの議論があろうが、「動き」についての考察に際し、貴重な事例となろう。

「動きの知覚」か「動きの情報」かの、研究目的に関する決断は必要となろう。

・須永浩子「アニメーション作画における習得プロセス 認知過程に注目して」

序の「1. 問題提起」の項に於いて、「アニメーション作画技術を、『事象のもつ生き生きとした動きを創造するもの』」としている。その「アニメーション作画技術」は、「実際の動きをみてその『感じ』をつかむ観察力、デッサン力の『技術』」と「思ったものを即座に描き出せる描写力の『技能』」の二つがあるとし、この「技術」と「技能」を併せた作画技術を「わざ」としている。ところが、末尾に「『わざ』が、どのような認知プロセスを辿り、どのように習得されるかを探索的に検討する」としている。しかし、「認知プロセスを辿り」ということは、「わざ」の中の「実際の動きをみてその『感じ』をつかむ観察力、デッサン力」という「技術」についてであり、「思ったものを即座に描き出せる描写力」の中の「技能」ではない。ならば、これ以降の文中の「わざ」の記述は全て「技術」として訂正しなくてはならない。こうした点で、残念ながら本研究は、学術研究論文としてはきわめて基礎的な対応が欠落していると言える。

・応募研究に対して アニメーション研究の現状

この場を借りて、この活動に関わる問題として、アニメーション研究の現状について少し述べたい。

現在、全国各大学にアニメーションを教科にしているところが多くなったが、その殆どが制作技術の教習を中心としており、学術研究として対応しているところは極めて少ないと言える。

しかも、そこでの「研究活動」は、学術研究の基本的な方法、条件などを把握していないまま成されていることが多い。これは、アニメーション研究以前の基本的な欠陥である。更に、そうした原論的な研究が極めて少ないのは、アニメーション研究のレベルの向上を阻害していると考えられる。

このように厳しい現状である。だからこそ、研究活動には最低限のレベルを求めたい。研究対象・領域を明示できない様なものは論外である。また、「調べてきました」「聞いてきました」「見つけてきました」といったことは「研究」とは言えない。そうしたデータや資料を基に「何を考えるか」「何を明らかにするか」ということが研究であろう。しかも独創性・オリジナリティある要素が不可欠である。暴論、雑論、反論も含め、そこから議論、研究が始まる。

## 「アニメーションに関わる者が取り組むべき課題に示唆」

三好 寛

今回は助成対象者の選考に例年以上の時間を要した。応募された研究計画の段階では意義ある成果が期待できなかったため、候補者を絞って二次選考的に選考委員が候補者と面談し、問題点の指摘などをした上で、再度計画書を提出させるという方法を取った。

助成することとなった両研究は、アニメーターの作画技術や教育・養成といったアニメーションに関わる者が現在取り組むべき課題に関わっている。研究成果はいずれも難点を抱えつつも、それらに何らかの示唆を与えることができたと考える。

以下、それぞれの研究成果に対して講評する。

### ・桑原圭裕「漫画のアニメーション化における一考察」

計画当初は、原作漫画とアニメーションのストーリーや設定の違いを紹介するなど、巷によくある記事のようになることが危惧された。しかし、表現や内容を吟味することなく人気漫画をアニメーション化している現状に対して、研究者自身が問題意識を持って取り組んでおり、そうした記事とは一線を画すものになっている。

これには、アニメーションの「動き」に観点を絞った点や、歴史的な位置付けを踏まえて調査対象作品を適切に選択した点も功を奏している。とはいえ、アニメーションの定義、「動く」「動かない」の観点には我田引水と感じるような荒さがある。

また、調査対象作品の検証において、漫画の一コマ一コマとアニメーションの一カット一カットを比較する具体的で丹念な考察が見られる一方、原作漫画の絵柄を重視する傾向への考察は簡素にすましていたり、「動き」への考察が不十分なままストーリー展開や舞台・人物設定に論点に移ったりするなど、全体的に性急で未整理なところがあるのが惜しまれる。短い調査期間ではあるが、アニメーションの歴史や制作工程、業界の事情等に研究者がもう少し精通していれば、より説得力ある検証が成されていたのではないかと。

終章での、アニメーションにおける「絵を動かす」技術の衰退という問題は、これまでも関係者から指摘されてきたことではある。とはいえ、作画枚数を極端に減らすような制作手法に批判の眼を向ける研究者の姿勢は、対象を具体的に検証した努力とともに尊重したい。この研究を足がかりにより深い考察を期待する。

・須永浩子「アニメーション作画における習得プロセス 認知過程に注目して」

どのようにアニメーターを養成・教育するのが望ましいか。アニメーション業界にとって切実な問題であり、あらゆる可能性を地道に検証するべきであろう。この研究で、それに応える具体策が提示されたわけではないが、この問題を考える際のヒントや有益な情報がある程度示されたと考える。また、短い期間にも関わらず、アニメーターであり、心理学の分野で研究にも取り組んでいるという研究者ならではの経験や知識が活用され、精力的な調査がなされていた。

しかし、「問題提起」での「アニメーション作画技術」の定義にはもっと力を注いでもらいたかった。「しぐさ」や「わざ」といった言葉、あるいは「事象のもつ生き生きした動きを意図的に創造する」ことに対して具体例をいくつか紹介するなど、作画作業の実態を熟知していなくてもイメージが喚起できて納得できるような措置がもっと欲しい。

一方、様々な分析から導き出された結論は、普遍的とも言えるが、一般論に落ち着いただけの感も否めない。現場に従事するスタッフだけが知りうる世界が、分かりやすく整理された以上のものが見出せず、物足りなさを感じる。いみじくもインタビューでアニメーターが漏らしたように「言葉にしにくいこと」を、言葉にするには、例えば「このカットはこう描かれてこういう効果を得た」というような具体例を追求することがもっと必要ではなかったか。

添付資料のインタビューは、制作現場での生々しい体験など、本論と直接関係ない話題も含まれるが、いわゆる「現場の生の声」として読めば興味深い点も見られる。登場するアニメーターは、経験年数や話題に出る作品名や制作会社名からも、相当の技術を持ち、経験豊富な人たちなのは推測できる。匿名であるからこそこういうインタビューが成り立ったことは理解できるし、無いものねだりではあるのだが、やはり名前が明かせないのは惜しい。

現在、アニメーションに関わる様々な側面で、アニメーション作画の「技術論」の整備が求められているのではないだろうか。そもそも「アニメーション」とは何か、「動き」とは何か、アニメーションの「作画技術」とはどういうものなのか、そうした問題を整理し仔細に定義する必要がある。また、巷にある技術教本の類ではなく、日本の現在の制作現場に対応する『生命を吹き込む魔法』（原題：『The Illusion of Life』 / フランク・トーマス、オーリー・ジョンストン著 / 翻訳 スタジオジブリ / 日本語版監修 高畑勲、大塚康生、邦子・大久保・トーマス）のような存在が必要なのではないか。今回の研究成果を読んで、そのようなことを考えさせられた。

# 漫画のアニメーション化における一考察

桑原 圭裕

## 目次

### 序章

#### 第一章 アニメーションにおける「動き」という観点

##### 第一節 アニメーションの定義

##### 第二節 動くアニメ

##### 第三節 動かないアニメ

#### 第二章 漫画のアニメーション化

##### 第一節 漫画表現の特性

##### 第二節 漫画のアニメーション化の現状

##### 第三節 如何に漫画に動きを与えるか

#### 第三章 『鉄腕アトム』検証

##### 第一節 鉄腕アトムの歴史的 position 付け

##### 第二節 「火星探険の巻」検証

#### 第四章 『ルパン三世』検証

##### 第一節 東映動画の流派によるテレビアニメ

##### 第二節 「狼は狼を呼ぶ」検証

#### 第五章 『ジャリン子チエ』検証

##### 第一節 漫画の忠実なアニメーション化に成功した稀有な作品

##### 第二節 劇場版『ジャリン子チエ』検証

#### 終章 本研究から見えてきたこと

## 序章

近年、映画、アニメーション、漫画、ゲームといったコンテンツ産業は日本の花形輸出産業と呼ばれるまで成長し、また、文部科学省も2003年に「文化芸術の振興に関する基本的な方針」を発表し、国家政策として日本を代表する文化芸術という側面からも重要視している。これらの分野の経済的発展は、メディアミックスといった一つの原作を多数のメディアで共用する相互関係性にその特徴を見いだせる。

その中でも、漫画、雑誌や単行本に連載されるようないわゆるストーリーマンガとアニメーションの関係は、最も顕著な例として見てとれる。現在、一部地域を除くとテレビ番組で放送されるアニメは再放送も含めると、週80本を超えることもあり、そのうち漫画を原作とするものは全体の約70パーセントを占める。雑誌や単行本で新作漫画の連載が開始された早々に、「テレビアニメ化決定」という見出しがその宣伝文句となり、また、週刊少年ジャンプなどのメジャーな雑誌漫画においては、連載された時点でほぼアニメーション化が決定付けられており、アニメ制作会社のルートも確立されている。このような漫画からアニメーションへのメディア変換の根本的な目的は、当然、メディアミックスによる二次的商業目的が第一に考えられる。つまり、漫画だけの利益に留まらず、既に人気のある漫画を映画やテレビ番組における安定した視聴率を約束するソースとしているのである。ただ、漫画からアニメーションへという流れは、そのような商業的側面とは別に、その両方の基本的性質として、扱われる素材が人の手によって創作される絵としている点も、重要な要素である。

そもそも、国内外のアニメーションの誕生や初期の開発に関わった多くのアニメーション作家達が、元来漫画家や画家を本職としており、「自身の絵を動かしてみたい」という好奇心によりアニメーション技術の開発は進められた。また、「アニメーション」という言語論の意味でも「動き」という概念は共通しており、animation とは animate の名詞形であり、その語源はラテン語の anima「生命を与える」「生き返らせる」の意味がある。要するに、漫画のアニメーション化とは、動かない漫画絵に動きを与えることで、生命をもたせるということが基本概念と考えてよいだろう。

しかし、世界からも注目される現在の日本アニメーションは動いているだろうか。テレビアニメと劇場版長編アニメとの違いはあるものの、その大半は、愛嬌のあるキャラクターのクローズアップや格好の良いポーズなどの静止した絵柄が、数秒の短いカットで繋がれていく演出が目立つ。確かに、短時間でカットが変わっていくことで、画面自体は動いているように見えるが、画面内のキャラクターが、まるで実写映画の俳優のように、心を魅了されるほどの演技を行っているとはいえない。それらのアニメとスタジオジブリ株式会社（以後、ジブリと表記）の作品を見比べてみると、明らかにキャラクターの「動き」に関する表現構造が異なっていることに気付く。大半の日本アニメーションにおいて、演技をしているのは、画面内のキャラクターではなく声優であり、エンドクレジットにおいて作画陣よりも先に声優の名前が登場することからも、いかに「動き」を生み出す作画作



業が軽視されているかがわかる。

そのような「動かないアニメ」が誕生するきっかけとなったのは、1963年に開始されたテレビアニメーションである。一週間に一本、30分ものアニメーションを制作することは、それまでのアニメ制作方法では、労働的にも経済的にも不可能なことであった。しかし、手塚治虫が考案した省エネアニメ制作は、極限に作画工程を省略もしくは簡略化し、本来のアニメーションの本質である「動き」を奪うことで、不可能と思われたテレビアニメを可能にした。また、テレビアニメの過酷な制作状況では、オリジナルストーリーやキャラクター設定など、何も無いところからアニメ作品を誕生させる余裕もなく、既に完成されたストーリーと社会的認知度を併せ持つ雑誌漫画を原作とする傾向もそこから顕著になってくる。この時すでに確立された漫画を原作とする「動かないアニメ」は、半世紀近くが過ぎようとする今日、日本アニメーションの典型的な様式となっている。

本論では、そのような漫画とアニメーションの関係について、これまで「どのように漫画がアニメーション化されてきたか」、本来の動きを基本としたアニメーションとして「どのように漫画はアニメーション化されるべきか」を考察し、現在の主流となっている「動かないアニメ」に異議を唱えることを目的とする。

では、本論に移る前に、いくつか明示しなければならないことを指摘しておく。まず、漫画のアニメーション化という傾向は、その対象の多くがテレビアニメを示すことになることは必然である。しかし、「動き」という観点からのアニメーション制作の原理を考えるとテレビアニメと劇場版アニメにそれほど差異は無いため、明確にテレビアニメに限定することはしない。次に、「アニメーション」の呼称の意味範囲であるが、アニメーションは、クレイアニメ、パペットアニメ、ペーパーアニメといったように、使用される素材により分類され、それらの総称としての呼称が本来の「アニメーション」の意味範囲である。しかし、現在、一般的な会話や新聞・テレビなどで「アニメーション」や単に「アニメ」といった呼称が使用された際、そのほとんどがセルアニメのことを指し示している。それは、日本で毎年制作されるアニメーションの99パーセント以上がセルアニメであるためだが、そのセルアニメという分類自体、今となってはほぼ消滅してしまっている。アニメーション制作の現状として、もはやセル(セルロイド板)が使用されることはほとんど無くなり、紙に手書きされた原・動画をスキャンしてコンピューターに取り込み、以後の仕上げ(彩色)などの作業は全て、コンピューター上でデジタル処理されることが一般的となっている。そこで出来上がる絵柄はセル画の絵柄と同様の映像効果をもつことから、今でもセルアニメと表現される場合が多い。つまり、「アニメーション」とは一般的には他ジャンルの総称としての意味より、素材を絵とするアニメーション、通俗語として古くからある「漫画映画」(英語でいう animated cartoon)としてのアニメーションを意味することが大半である。本論でも「アニメーション」や「アニメ」という呼称を使用する際は、セルアニメあるいは漫画映画といった、絵を素材とするアニメーションを意味するものとする。

また、漫画においてもでも風刺画や風俗画といった一コマのものから、四コマ漫画、雑誌などのストーリーマンガなど、その様式は多種にわたる。本論では、その中でもやはり、

最も一般的な雑誌や単行本の形態をとるストーリーマンガを取り上げるため、「漫画」という表記はそれを意味することとする。

## 第一章 アニメーションにおける「動き」という観点

本章では、まず「動き」という観点からアニメーションの定義を見直すことで、その基本概念を明確に示したい。そこから浮かび上がる、現在のアニメーション制作の対照的な二つの流派として、「動くアニメ」と「動かないアニメ」の成立過程とアニメーション本来の「絵を動かす」ための表現構造を考察する。

### 第一節 アニメーションの定義

これまで多くの学識者によってアニメーションの定義は試みられたてきたが、それらのどれも、今日のアニメーションを適格に規定できたものはいない。それは、アニメーションに関する学識者などの定義する側の問題ではなく、定義の対称であるアニメーション自体が、常に変化し続けているためである。つまり、アニメーションの特徴を細密に見定めた定義をもってしても、それは結果として一時的な定義に終止し、極論を言えば時代的な普遍性まで含んだアニメーションの定義は不可能なことだと思われる。しかし、これを曖昧にすると、本論自体がその対象を見失うことにも繋がるため、最低限、私が本論で意図するアニメーションとはどのようなものかということだけでも、明確にさせなければならぬだろう。

まず、現在の主立った辞典、用語集における「アニメーション」の項目は以下の通りである。

「少しずつ動かした人形、または少しずつ変化させて描いた一連の絵などを一コマごとに撮影し、これを連続映写して動きの感覚を与える映画・テレビ技法」<sup>2</sup>

「動作や形が少しずつ異なる多くの絵や人形を一コマずつ撮影し、映写した時に画像が連続して動いて見えるようにするもの。ビデオレコーダーによるものや、コンピューターグラフィックスを応用するものもある。アニメ。動画。」<sup>3</sup>

「少しずつ変化させた絵、また少しずつポーズをかえた人形をひとコマひとコマ撮影し、これを映写した時、あたかもその絵の人物や動物、また人形が、自分で動いたように見える、一種のトリック撮影のこと。そしてその手法で作られた映画の総称」<sup>4</sup>

「伝統的に、アニメーションは絵などの生命のない物体をストップモーション写真として1フレームごとに撮影されることで得られる。そのようなストップモーション写真が1秒間に24フレームの標準的な速さで映写されることで、連続し

たフレームの中の物体が少しずつ位置を変え、その物体が動いているようにみえることである。」<sup>5</sup>

その他の一般的な国語辞典、外来語辞典、百科事典もほぼ同様の表記がなされている。これらの定義に共通するものは、「人形・絵・無生物・もしくはそれ単体では動かないもの」を「一コマずつ撮影して映写」することで「動かない対象を動いているように見せる」ということである。

まず、アニメーションの定義に含まれる素材として、「人形・絵・無生物・実写物以外のもの、もしくはそれ単体では動かないもの」とあるが、砂や粘度や影や紙などあらゆる無生物から、ピクシレーションのように人や動物などを対象としたアニメーションまであり、言わば世の中のありとあらゆるものがアニメーションの素材になり得るため、アニメーションの定義として使用される素材を規定することはできない。

次に、元来のアニメーションにおいて固有の制作技法であった、「一コマずつ撮影して映写」することがもっとも普遍性のある特徴であるとされてきたが、ここで問題となるのは、コンピューターグラフィックス(以後 CG と表記)を応用したデジタルアニメーションである。『トイ・ストーリー』(1995年)や『バグズ・ライフ』(1998年)などの、完全にコンピューターにより生み出されるアニメーションも珍しくない現在において、CG 技術は一般的に使用され、それはもちろん一コマ撮影なしに対象を動かすことが可能である。この CG 技術は、1980年代に登場し、今なお急速に発展し続けていると同時に、その技術範囲を拡大して、映画やゲームなど他のメディアでも使用されている。つまり、CG による表現の可能性が定着するまで、アニメーションをその制作技法で定義することは難しい。更には、CG をアニメーションの定義の中を含む場合、他のメディアとの境界線も曖昧なものになりえるだろう。

以上のような使用される素材や制作方法などの形式によるアニメーションの定義は、コンピューター技術の導入により、刻々とそれらの様相を変えている現状においては、一時的なものとなる。そこで、最後の「動かない対象を動いているように見せる」という、アニメーションの概念からの定義がもっとも普遍性が増すものとなるだろう。そのような定義として、東映動画株式会社<sup>6</sup>(以後、東映動画と表記)で多くの作品を演出してきた数下泰次は、以下のように三項に分けて、アニメーションを定義している。

まず、第一の定義として「アニメーションとは生命のないものが作者の意図によって生きているように動かされた映画またはその手法」とあるが、ピクシレーションやディズニーの『自然の驚異シリーズ』のように、コマ数を変えて実写された動物の動きを人工的に音楽に同調させた作品もある。そのため、第二の定義として「もともと生命をもっているものでも、それを作者の意図によって、新しく個別の生命体(別人格)に創り変える技法または映像」としている。しかし、現在では、ただ図形や色彩が無機的に動くアニメーションも存在するため、第三の定義として「作者の意図によって創作された動き、変化」と加えている<sup>7</sup>。これらを突き詰めると、使用される素材やその技法は関係なく、作者の頭の

中で創作された対象とその動きのイメージを視覚化することがアニメーションの本質であるといえ、本論においてもそのことをアニメーションの基本概念としたい。

## 第二節 動くアニメ

前説で述べてきたように、アニメーションとは「動き」が本質であるという観点で日本のアニメーション史を振り返れば、作品様式として大きく二つの流派に分かれるであろう。それらをひと言で述べれば「動くアニメ」と「動かないアニメ」であり、前者は日本のアニメーションの草創期からその技術に発展を重ね、それを受け継いできた伝統的な流派である。後者はテレビアニメの放送開始と共に、新たなアニメ制作技法が開発されたことから誕生した流派である。本節では、そのような対立構造として共存する日本の二つのアニメーションの流派のうち「動くアニメ」を見ていきたい。

まず、下川凹天、幸内純一、北山清太郎の三名によって始められた日本アニメーションの流れを継いだのが、1956年に東映株式会社が日本動画映画株式会社（以後、日動映画と表記）を吸収して誕生した東映動画株式会社だった。初期の日本のアニメ作家達は、今日の集団制作とは異なり、家内手工業制をとっていた。つまり、一台のカメラと撮影台さえあれば、アニメーションはたった一人の力で完成させられるということである。そのような一国の主であったアニメ作家達が戦後すぐに職にあふれ、一同に集まった場所が日動映画である。日動映画は北山清太郎門下の山本早苗（善次郎）や、同じく戦前から日本のアニメーションの技術的發展に貢献した村田安と政岡憲三を筆頭にして設立した、新日本動画社<sup>9</sup>が母体となる。山本早苗の教えを請うた村田安司は切り紙アニメーションを極限までに技術開発を加え、セルアニメに匹敵するほどの動きを表現可能にした。政岡憲三は、戦前の切り紙アニメーション主流の時代、高価だったセルアニメーションの手法を本格的に導入し、1932年に日本初のトーキーアニメーション『力と女の世の中』を制作したことから、日本のアニメーション史において、音と動きを与えた人物であると言える。政岡憲三による、1942年の『くもとちうりっぷ』では、アニメーターが数日間雨模様を観察して、後半の嵐による風や雨のシーンを描いたというエピソードは有名である。戦前から日本アニメの技術向上は、生物の動きに関わらず、世の中の全ての事物が自然現象としてどのように動くかということ、如何にしてアニメーションで再現するかに重点が置かれていた。そのように少しずつ積み重ねられた、動きに関する試行は、まぎれもなく日本アニメーションが誇れる一つの技術として挙げられる。つまり、戦前の一匹狼だったアニメーターが戦後に集結した新日本動画社があり、日動映画を経て、東映動画に移ったと言う流れからは、アニメーションにおいてどのように動きを表現するかという技術が継承されたということになる。

では、その技術とは具体的にはどのようなものであったのだろうか。大塚康生が東映動画の門を叩いたとき、そこには、山本早苗、藪下泰次、森康二、大工原章、という四人の

日本アニメーションの大家がいた。山本が大塚に課した入社テストとは、一人の少年が杭に向かって、槌を構えている絵があり、その絵のポーズからサイズを変えずに、少年が槌を振り上げて、杭に向かって振り落とす一連の動きを5～6枚の絵で表現するというものだった。解答例としては、「しっかり槌を握ってカー杯持ち上げると、状態は後ろに反る。振りかぶって、振り下ろし、杭に命中すると、少し反動がくる。」といったように、このテストで問われる資質は、如何に人間の自然な動きを正確に分析できているかということである。日常生活において人間の動きは、重力や作用・反作用、慣性の法則などの自然界の力と人間の骨格や筋肉の有様によって、その動きには一定の法則がある。槌を振りかぶる際、上体や足の変化が無く、腕だけで振りかぶった絵を描いたなら、その人間はロボットのように見えるか、非常に軽い槌をもっているように見えるだろう。つまり、東映動画に引き継がれた日本アニメーションの伝統的な技術とは正に「動き」の表現であり、それもただ動くということにとどまらず、現実世界の法則をふまえて如何にリアリティのある動きを実現できるかということである。

このような日本の伝統的な「動くアニメ」は、現在、スタジオジブリや宮崎駿監督の作品に脈々と受け継がれている。具体的には、『ルパン三世、カリオストロの城』（1979年）の冒頭に見られるカーチェイスシーンが挙げられるであろう。ルパンと次元が乗ったフィアット500はバンク型の崖を駆け上がり、また滑降し、間一髪で対向のトラックをかわすなど、ダイナミックなアクションシーンが展開される。このシーン自体、現実的には想像しにくい状況ではあるが、それはアニメの世界だからと割り切るのではなく、如何に現実的に見えるかという工夫が追及されている。フィアット500の動きは、右方向への急カーブでは慣性の法則により車体は左側に傾き、物凄い勢いで崖をよじ登りきった時はその勢いで少しジャンプをして着地し、サスペンションの反動で車は上下する。また、キャラクターの動きとしては、次元が銃を撃ったときに弾が出る反動で少し腕が戻され、崖から滑降してきたフィアット500がその勢いで左に傾くと、運転をしているルパンはちゃんと右にハンドルをきって車の体勢を整えている。これらの細かな動きの正当さを積み重ね、車とそれに乗っている人間の動きの両方のタイミングがピッタリと合うことで、現実的には想像しにくいシーンをよりリアリティのある映像として裏付けがなされているのである。

大塚は、このようなアニメーションにおけるリアリズムについて以下のように述べている。

「私と月岡貞夫さんは机を並べてよくリアリズム論争をしながら仕事をすすめていきましたが、私たちが目指していたリアリズムというのは、あくまで“現実のいきうつし”ではなく“現実を連想させる”動かし方でした。いろいろなもの動きを分析的に考えていくところから出発していたのです。」<sup>9</sup>

このように、日本の伝統的なアニメーションの「動き」とは、ディズニーのフルアニメ

ーションのように、とにかく闇雲に動くというものでなければ、実写映画の再現性を追い求めたライブアクションの類いでもない。アニメーションはアニメーションとして、誇張された動きや、非現実的なシーンにおいても、日本アニメーションの「動き」とは実世界の法則に根付いた「動き」といえるであろう。

### 第三節 動かないアニメ

東映動画からジブリへと受け継がれた「動くアニメ」と対称的な「動かないアニメ」の流派は、手塚治虫による虫プロダクションから始まる。手塚治虫は、アニメーションの世界に踏み込む前に、既に絶対的な人気漫画家の地位を確立していたが、少年時代からアニメ制作に対する情熱を常に持ち続けていた。手塚が少年期の頃、夏休みにアニメーションの原理を分析し、100枚程の絵を描いて5秒間のパラパラ漫画を自主制作していたり、フルアニメーションのディズニー作品を敬愛していたことは、有名な話である。しかし、結果として手塚がそれらとは真逆の「動かないアニメ」を日本にもたらしたことには、大きく二つの要因が考えられる。一つは、テレビアニメの放映開始であり、もう一つは現代漫画の様式を確立したのも手塚治虫であったことである。後者については次章で詳述するので、ここでは、テレビアニメがもたらした動きの制約について見ていきたい。

1963年の元旦から始まったテレビアニメ『鉄腕アトム』は、1951年に光文社の雑誌『少年』に連載された漫画「アトム大使」<sup>10</sup>を原作とする、国産初の本格的なテレビアニメシリーズである。現在では常識となっている、一週間に一本、30分ものアニメーションを制作することは、数年をかけて90分程度の作品を一本作るのに必死だった当時のアニメ制作者にとって、労力面において不可能とされていた。それに加え、制作費の面でも手塚は自ら窮地をつくった。『鉄腕アトム』一話分の制作費として契約された金額は、50万円か、55万円か、75万円かという諸説ははっきりとしていないが、いずれにせよ、当時では破格の安値であることには間違いない。このことに関して、手塚は自伝書『手塚治虫 僕はマンガ家』で以下のような意図があったと述べている。

「この数字は、現在でも、いや、当時ですら、ばかみたいな安値である。だが、これには訳があった。当時、普通のテレビ劇映画の制作費が四、五十万円で、漫画映画だけがそれからとびはなれて高ければ、とてもスポンサーは寄り付かないだろうという思案がひとつ。それに、うんと安い製作費を発表しておけば、とてもよそでは、それだけではできないだろう という計算をたてた」<sup>11</sup>

この思案は、テレビアニメ制作の労力面に加え、経済面での苦境もつくり出す結果となった。しかし、そのような誰もが不可能と思われたテレビアニメは、手塚マジックともいえる省エネアニメ制作により可能となり、現在でもその手法は多くのアニメに反映されて

いる。

手塚が考案した新しいアニメーションの制作手法とは以下のものである。まず、動画枚数を減らす為に、3コマ撮りを基本とした。3コマ撮りとは、フィルムの24コマで構成される1秒間を、3コマごとに8枚の絵で済ませる手法であり、ディズニーのフルアニメーション（1秒間に24枚の絵）や通常のアニメーションの2コマ撮り（1秒間に12枚の絵）に比べると、その動きの滑らかさが明らかに異なってくる。また、顔のアップなど動かないでもよい絵は一枚の動画で済ませる止め絵の手法を多用し、人物の動きなども、一枚の動画を引っ張って（引きセル）撮影したり、背景を動かすことで動いているように見せたりした。その上、一度使用した動画セルを、キャラクターやショットや体のパーツ別にストックし、必要に応じて再利用するバンクシステムにより、口パクや体の一部だけが動くような演出を基本としている。更には、動かない絵を動いているように感じさせるために、カットを細かく切って、編集で物語る演出も多用されている。

これらの手法の具体的な検証も後述するが、第1話は6000枚の動画が必要だったが、第5話では半分の3000枚で済んだという<sup>12</sup>。虫プロでは51人のスタッフを10人編成の5班に別け、1班10人が一週間に必要とされる約3000枚の動画を5週間かけて制作していた。東映動画の傑作『太陽の王子ホルスの大冒険』（1968年）は、原・動画28人で、一年半弱の期間に5万8000枚の動画を描き上げ、92分間の作品となっている。『太陽の王子ホルスの大冒険』の制作人数と期間で、虫プロ流の制作法なら、おおよそ25時間程度アニメーションを作り上げることができることになる。

このような、労力的また経済的に省エネのアニメ制作法は、不可能とされたテレビアニメを可能としたが、その反面、アニメーション本来の「絵を動かす」表現を追求するといった東映動画の手法からはかけ離れたものだった。虫プロ設立時に、東映動画から移ってきた杉井儀三郎は、『鉄腕アトム』で描いた最初のカットについて、以下のように回想している。

「それは本当に、数時間もかからないで終わる仕事ですよ。止め絵さえ描けばいいわけですから。僕はこんなものいくら作ったってアニメーションになるもんか、と心の中で思っていました。フルアニメをやってきた人間にとっては、まず汗が動かない、はりついたままでいいということがわからない。それと、3秒間の止め（笑）。今は当たり前のようにやっていますが、東映動画のときは、どうしても演技のなかで止まっている間があったとしても、同じ動画をトレス（動トレ）して微妙に絵がブレるようにさせたくらいなんです。どんな場合でも、とにかく絵がとまったら死んでしまう、という考えでやっていた。」<sup>13</sup>

アニメーションの本質である動きというものを奪い、「動かないアニメ」という新種の様式を生み出した『鉄腕アトム』は、アニメーターの予想に反して、爆発的な人気とともに一般化し、現在では日本のアニメーションの大半がその「動かないアニメ」の流派に従っ



ている。

## 第二章 漫画のアニメーション化

本章では現代の日本アニメーションにおいて、漫画の絵が如何にアニメーション化されているかを考察する。経済産業省が平成19年1月に発表した「コンテンツ産業の分野別、地域別市場動向」によれば、日本国内のコミック雑誌と単行本を合わせた漫画の市場規模は1991年から常に5000億円のラインを推移しており、近年急速に発展している映画(約2000億円)やアニメ(約2000億円)と比べても倍以上の市場規模をほこる。

まず、そのような絶対的な普及力をもつ漫画がいかなるものかを明らかにするために、その定義と表現構造を概観する。そこから表出する、漫画特有の表現が現在の「動かないアニメ」にいかなる影響を与えてきたかをみていきたい。

### 第一節 漫画表現の特性

現代の漫画の定義として、呉智英は石子順造の「コマを構成単位とする物語進行のある絵」という定義を記号論の用語で言い換え「現示性と線状性とが複合した一連の絵」としている<sup>14</sup>。現示性とは、そこに表現されたものが、一望で全体的につかめる性質であり、線状性とは、鑑賞者が表現物の部分を辿りながらそれを集積することによって、全体を一つの流れとしてつかむことができる性質である。写真や絵画は現示性の典型例であり、言語や小説は線状性のそれと考えれば分かりやすいだろう。つまり、漫画とは現示性のある一コマの絵が、コマごとの繋がりによって線状性を生み出すものだとする。ただ、一コマで構成される漫画もあるので、完璧な定義とは言えないが、ストーリーマンガの表現構造を端的に示しているといえる。この現示性と線状性という二つの観点から、漫画特有の表現を考察して行く際、時間、空間、音、記号など様々な側面から詳細に整理していくことが望まれるが、本論では「動き」と「動きが生まれるための時間」という二点を中心に考察していく。ここでいう時間の概念には、主に二つの時間が考えられるであろう。鑑賞者の現実の時間と物語上の時間であるが、本論は物語上の時間、つまり作品内の一連の動きの瞬発的なものから、シーンやシークエンスといった物語全体の時間のことに言及したい。

ではまず、線状性の意味するコマごとの繋がりについてであるが、コマごとの繋がりがあるということは、そこに一つの流れができるということである。その流れは、最小単位で一連の言動であり、それが蓄積して一つの事件・出来事となり、またその事件が積み重なることで全体の物語を構成している。そこには、比較的大きな間隔で区切られた時間経過と動きを示した絵柄が一コマとして配置される。そのようなコマの絵柄は、パラパラ漫画の絵とは異なり、一連の動きでも飛躍したものや、全く連結性を欠いた構図であることが多い。それらの異なった絵柄を一つの連鎖としてつなげるのは読者の想像力に委ねられる。そのため、全体の物語、事件や出来事、一連の動作を正確に想像できるように、一つのコマは行動の変化の指標としての役割を果たしているといえる。竹内オサムはそのよう

な物語展開の要(カナメ)として欠かせないコマを「決めコマ」としている<sup>15</sup>。要するに、決めコマさえあれば、漫画として線状性の機能は果たされるということになる。しかし、決めコマだけでは、常に物語の要だけを提示され、読者の想像は全体の物語は理解できても、一連の言動や細部の状況は読者側の一方的な曖昧さを残してしまう。実際、現代漫画は決めコマだけでは構成されず、竹内はまた決めコマの飛躍を補う「捨てコマ」の存在を指摘している<sup>16</sup>。捨てコマとは、例えば、AとBの決闘シーンにおいて、Aが何かを投げる姿が描かれたコマのあと、鋭いナイフが流線を帯びて飛んでいくコマが続き、Bが倒れるコマの3つのコマで表現された場合。とが決めコマで、AがBを倒したという一つの出来事としてその展開は理解できるが、の捨てコマを挿入することで、読者はAが物凄いスピードで鋭いナイフを投げたという状況を想像できるようになる。このように、漫画のコマ構成は、線状性の役割を果たす決めコマとそれを自然な流れとして補助する捨てコマの2種類のコマから構成されるといえる。では、一連のシーンとしていくつかのコマが繋がっていると判断するために、読者は何を基準としているのだろうか。

竹内はこれらのコマの連鎖は、<空間>、<動作>、<心理>の3つの要素でそれぞれ繋がっていくと述べている<sup>17</sup>。まず、空間によるコマの繋がりだが、簡単に述べると、出来事が起こる場所が同じ、つまり、ある建物の一室や海岸や山中など、どんな場所でもある一定の範囲内で連続するコマの背景が同じ場所だと想定される場合、読者はそれらに描かれたコマは一つの出来事の中のコマだと判断できる。次に、動作によるコマの繋がり、前者のように背景が異なっても、コマに描かれている事物の動きに連続性がみられる場合であり、例えば、打ち上げられているロケット、雲を突抜けるロケット、宇宙を飛んでいるロケット、という3コマでは、背景が変わっていても、一連のロケットの動きとして読者は容易に認識できるだろう。最後に、心理によるコマの繋がりであるが、例えば、突然のエイリアンの襲来により、町中を逃げ惑う青年達、教会でお祈りをする家族、家の中で泣き叫ぶ子供、といったコマ構成なら、それらは空間的にも動作的にも全く別のコマではあるが、読者は、それぞれのコマに人類破滅という共通の心理を読み取り、それらのコマに一連の繋がりを読み取れることができるであろう。このような、3つの要素によるコマの繋がり、現代漫画において、単純に区分されることは少ないものの、その3つの要素がそれぞれのコマに多様に絡み合い、漫画における線状性を生み出しているといえる。

では、漫画の現示性、つまりは一コマ内における、動きと時間の表現構造を考察したい。現示性とは前述したように、表現されたものが一望で全体的につかめる性質であるため、そこに時間という要素は少ないと考えられるが、丹念に漫画の一コマを見てみると、どのコマも固有の時間を持っていることがわかる。もっとも、端的なのはセリフの有無であろう。セリフがあるということは、そのコマの中では、登場人物が発言している時間があるということである。すなわち、一コマの所有する時間の長さは、セリフの長短に比例しているといえる。また、セリフと同じような、漫画特有の擬音語や擬態語の描写もそのコマの時間を規定する材料となる。例えば、ナイフが飛んでいる絵柄のコマに、「ピュー」か「ビュン」という擬音語が書かれていれば、読者の感覚の違いにもよるが、大方後者的の方が投

げられたスピードが速いと感じるように、同じ絵柄でも音声を表す表現により、その継続時間は異なってくる。また、セリフや擬音語の直接的な時間表現のないコマにも時間は成立する。例えば、Aが拳銃を構え、その銃からは弾が発射された軌道が線で描かれており、Bは既に倒れていて、弾が命中したという証としてBの胸元からは小さな煙が立っているといったコマである。つまり、Aの描写は拳銃を撃った瞬間だが、Bは既に絶命している描写であり、一種の異時同図法を利用した時間形成である。

このように、長短関係なく一コマの中に時間が存在するという事は、一コマの中にもなにかしらの動きがあると考えerことは当然であろう。では、現実には動かない漫画の絵が、如何にして動いている印象をもたらすかということになるが、そのことが最も漫画表現の特色であると思われる。その役割を担っているのは、漫画家としての手塚が体系立てた漫画表現の約束事、漫画学上の記号的表現である。

漫画記号論は、手塚自身がその晩年において、幾度となく明言してきた。

「今かきました線は実際には目で見ることではできません。これはあくまでも走っている歩いているという概念による記号です。 中略 そしてそれがシンボリックな記号で表せるということは、大変高等な理解力をもっていることの表われだと思っています。と同時にこれらのパターンは、多少の差はありますが、省略と誇張とデフォーメーションが加わっております。ですから見ていて大変おもしろく、ユニークで目立ちます。そしてリズムカルです。現実にはない形のものだけに大変目立つのです。マンガは結局こういった記号の一種だと思うのです。」<sup>18</sup>

漫画のコマの中に描かれる動きの表現は、あたかも現実的な動きが直接的に連想されるポーズなどではなく、走っている、怒っている、といった単純な人間の動作や心理を、読者の判断により共通して理解できる記号で代用される。典型的な例として、ある人物が、驚いたり、焦ったり、不安な心理として、使われる記号は汗である。現実世界において、驚いている時に、漫画の絵のように一瞬にして汗が飛びちることはありえないが、それは漫画表現の約束事として、汗をかいている人物は驚いているという心理を示している。これと同様に怒っているときの青筋や、怪我をした時のバンソウコウなども、もともとの絵から独立して修飾語のような働きをする記号であるといえる。また、この他にも、キャラクターの絵柄で表される動き自体が記号化されているものも多い。例えば、ある人物が両手を上げて、ジャンプしている絵柄があると、読者はその人物が怒っていると理解できる。これは、物語上必要とされるキャラクターの演技ではなく、怒りの心理を指し示すことを記号化した動きである。この他にも、驚いた時に目が丸くなったり、眉の形が変わったり、同じく怒った時に罵声を浴びせているのか口をあけている絵柄になったりと、キャラクターの表情の変化も漫画表現においては記号としての役割を果たすのである。

以上のように、線状性としてのコマごとの繋がりにおけるストーリー構成と、現示性としての一コマにおける時間と動きにおいて、漫画特有の表現構造を概観してきたが、次節

ではそれらが如何にアニメーション化されているかを考察する。

## 第二節 漫画のアニメーション化の現状

漫画をアニメーション化するという流れが、一般化するのにはテレビアニメの放送開始からである。そのためアニメーションの基本概念である動きを排除したアニメーションが、手塚治虫により考案され、そのようなアニメの様式が現在のアニメーションの大半を占めるようになったことは先に述べたが、それは、虫プロによる週一本30分ものアニメーションを制作するというテレビアニメの過酷な条件により、苦肉の策の結果であったことは間違いない。しかし、ここで指摘したいことは、手塚治虫による漫画記号形態の発達により、それをそのままアニメーションにも代用できたことが重要なのである。端的に述べれば、漫画表現の基本構造である一コマの現示性とコマごとの繋がりによる線状性を、そのまま一カットの現示性とカット割りなどの編集による線状性として転換しているのであり、他言すれば、漫画のコマをそのままアニメの絵コンテとして採用したことである。

では、漫画の止まっている絵を、如何にして動いているように見せているかを考察したい。そこでまず、重要となってくるのは、時間の問題である。手塚アニメにおいて、最も特徴的なのは、カット継続時間の短さである。

手塚は、テレビアニメを制作する際、「いや、なんか方法があるはずだ。絵の枚数をうんと減らし、止まっている絵をセリフでごまかそう。」と発言している<sup>19</sup>。カット継続時間が続くということは、その分キャラクターの動きを繋げる作画作業が増えるということになる。例えば、アトムが地上から飛び立って、空中にいる敵に向かっていているシーンをワン・カットで表現するなら、アトムの体勢は飛び立つポーズ、空中で方向転換するポーズ、空中を飛んでいるポーズと最低でも3つの異なったポーズを繋げる動画が必要となる。しかし、ジェット噴射の足のクローズアップ、斜め後方からのバーストショット、後方からのロングショットとそれぞれ1, 2秒の静止画としてカットを割ると、作画は数枚で済む上、アトムの一連の動作として難なく理解できる。このようなカット割りは、映像学においては当たり前のことではあるが、アニメーションにおいては、作画枚数を減らし、またキャラクターの動きとして描きにくい箇所を省略する意図が込められている。

また、「セリフでごまかそう」という表現からわかるように、音声を効果的に使うことで、止まっている絵への意識を減らそうという考えがうかがわれる。現代漫画は、作品によって多少の誤差はあるものの、竹下恵子は「ふきだしの行数は三行から四行までで、長さはコマの半分ぐらいまで、それに文字数は十から十二くらいまで」としている<sup>20</sup>。この程度のセリフの場合、一つのふきだしにかかるセリフの時間はおよそ3秒以内で済む。漫画表現において一コマの持つ時間の長さはセリフの長さに比例すると述べたように、アニメの一カットにおいても、セリフが終わるごとにカットを変えることで、聴覚的にも変化が加わり、止まっている絵を感じさせない工夫がなされているのである。その結果、セリフ

の長さを基本としてカットを切っていけば、自然とカット割りの感覚は短くなる。

では、セリフのないカットはどうであろうか。カット割りを短くすることで、そこに動きを感じさせるリズムとテンポを生み出す意図が考えられる。富野由悠季は「カットの呼吸の長さ、というものがある、ということです。その呼吸をつかまえることができれば、映像のなかで流れを発生させるタイミングを手に入れることができます。アニメでは、こういう動き（芝居）になっているかを感じさせるような、あるレベルの作画ができれば、トメ絵でも動きを感じさせてくれることができるものです。」<sup>21</sup>と述べているように、カットをあるリズムで割ることで、動かない絵を動いているように感じさせるという一種の錯覚を利用しているのである。そのような中、静止画としてのカット継続時間を長くするということは、絵が止まっていると認識させることになる。そのため、同じく富野が「もちろん、カットの描写しているものが複雑すぎたり、形が見えにくいなどという質の違いによって秒数は違ってくるのですが、一般的な概念として、静止カットは3秒ほどが無難だということです。それ以上長いとテンポは遅くなり、それ以上に短ければ、性急さを感じさせるだけになります。」<sup>22</sup>と述べているように、アニメーションの現場では、作画作業を省略し止め絵を活用する場合、暗黙の原則としてその静止時間を3秒以内とするため、自然とカットの継続時間は短くなってしまっている。

このように、漫画をアニメーション化する際、映像の特性を生かした一つのシーンを一つのカットで描くということはなく、漫画のコマのように、飛躍する止まった絵柄を短時間隔で繋ぐことで、錯覚としての動きを生み出す工夫が見てとれる。

しかし、全てのカットが止まった絵で展開されるというわけではなく、漫画の現示性としてのコマにも、動線や記号的表現で描かれるような単発的な動作があるように、走ったり、飛んだり、跳ねたりといった、ワン・カットにおける最低限のキャラクターの動きはどのように表現されているのであろうか。

そもそも、漫画における動きの表現自体が記号化されたものではあるが、この「動かないアニメ」でもいえることは、それをそのままアニメの動きとして表現していることである。例えば、Aが6秒ぐらいのセリフを喋りながら怒っているカットがあるとすれば、漫画の記号的表現として手を両手に挙げて飛び跳ねる動作を数回繰り返す演出がされる。それに加え、さらに装飾的な記号の必死さを表す汗や血管マークをつければ、反復運動を繰り返すだけのカットでも、そのカットはAが怒っているということを十分に表現しえる。つまり、動作や仕草などの演技で怒りを表現するのではなく、アニメの記号化された動きを、そのまま描いているのである。極論を言えば、漫画表現の動きを示す動線を、反復運動として作画しさえすれば、そのカットの持つ現示性は一つの記号として理解できるのである。そのような記号としてのカットを作画するには、リミテッドアニメの機械的な動きで十分なのである。逆に言えば、手塚のバンクシステムはそのような記号表現のパターンをストックしていたともいえるだろう。

また、そのような反復運動による記号化された動き以外に、歩いたり、飛んだりする一回性の動きに、特徴的なのはクローズアップである。アトムが歩いているカットは、実際

に動きの多い足の運びは移さず、バーストショットでアトムを捉え、背景がアトムを引きセルで移動させれば、十分動いている表現は可能であり、更には、「ピボン、ピボン、ピボン」という、アトム特有の足音を挿入することで、アトムは歩いていると認識できるのである。つまり、キャラクター自体は動かなくても、背景の変化とキャラクターの位置や構図が変わり、それらしい音声が加われば、動いていると感じさせることができるのであり、それらは漫画における線状性としてのコマごとをつなげる要素、あるいは、現示性における、一コマの時間描写をそのまま代用しているのである。この際、興味深いのは、音声の効果が非常に大きいということである。落語の名人芸では、視覚的情報がなくても、そばをすすする音、馬が駆ける音、三味線の音など、落語家のものまねによる聞き覚えのある音だけで、どのような状況で何をしているのかということを示すことができる。要するに、これもまた、音声は実時間という要素を含みながらも、ある定められた動きを想起させることができる一種の記号といえよう。アトム特有の足音は、その典型例であり、鑑賞者が「これがアトムの足音だ」と一度認識できさえすれば、それは最も効果的にアトムが移動していることを指し示す記号となるのである。誰でもできる実験として、音声を止めて、これらのアニメを鑑賞すると、どのくらいシーン展開やワン・カットの動きがわかるだろうか。作品と鑑賞者の差はあるものの、理解出来ないシーンやカットが半数以上を占める結果がでるはずだ。このことから現代の「動かないアニメーション」では、キャラクターの動きより、音声の方が、重要な要素であるといえる。

このように、現代のリミテッドアニメや止め絵を主流とした日本のアニメーションは、漫画表現の現示性と線状性からなる記号的表現をそのままアニメーション表現に応用することで、新たなアニメーションの様式を生み出した。確かに、このようなアニメは、動きを感じさせる効果的な演出により、何よりも手塚アニメで重要視されている物語の面白さを伝えることに関しては、十分な表現である。興味深いことに、手塚自身、自分の作るアニメがどのようなものであるか、理解していたようである。

「どうせ、テレビは電気紙芝居だ。要するに、面白いものをつくりゃいいんだ。漫画映画の既成概念を捨てよう。安くて、視聴率のあがるものをはやくつくるんだ」<sup>23</sup>

「手塚先生は「ギッチャン、これはアニメーションじゃありません、テレビアニメ。動きで見せるんじゃなくて物語で見せるんです」と。名ゼリフだと思いましたね。子供が見て、歩くときに歩かなきゃ変、飛ぶとき飛ばなきゃ変という、動かないと変なところだけは最低限動かす。でも、目のパチパチだけで「驚くアトム」が表現できるのであれば、それはもう動かさなくていい、という。手塚先生は漫画家なんでね、コマ割りのテンポとかは熟知してますから、ある程度の察しはつくにしても、いい度胸してるっていうんですか。」<sup>24</sup>

確かに、「動かないアニメ」は効率的で画期的なアニメの様式であろう。しかし、アニメーションの本質は「動き」であることから考えると、このようなアニメが日本のアニメーションとして定着化することには、やはり問題視すべき必要があるように思う。

### 第三節 如何に漫画に動きを与えるか

では、漫画のアニメーション化とは、漫画表現を基調とした手塚流のアニメーションの制作方法でしか行えないことなのであろうか。漫画の絵柄や記号的表現をそのままアニメーションの基本概念である動きに変換することは不可能なことなのであろうか。

アニメーションとは動きを表現するということを本質としており、日本アニメーションの伝統的な動きとは、大塚のいう「現実を連想させる」動きである。このようなアニメーションにおける「動き」とはもちろんシーンやストーリーの展開を構成する流れとしてもその機能は重要であるが、漫画が記号的表現で示したキャラクターの感情や心理、その場の雰囲気まで表現できるものなのである。この場合、単に「動き」というよりも、「演技」と述べた方がその性格を的確に示すことになる。例えば、前に取り上げた『ルパン三世カリオストロの城』の有名なシーンで、クラリスが監禁されている北の塔まで、100メートル以上は離れていると思われる距離を2段ジャンプで到達するシーンでは、不意な助走となる屋根を駆け下りるルパンは、徐々に加速がつき止まれなくなってしまうポーズを6段階に分けて描かれている。最初は恐れやスピードを止めようという意志から踏鞆を踏み、上半身は後方へ反っているが、徐々に加速がついて止まれなくなると、「そのまま飛んでしまえ」という前向きな決意に変わったように上半身は次第に前のめりの姿勢になる。それと同時に着ているジャケットが少しずつはだけていき、いかにも勢いが増して想像を超えた大ジャンプが可能ではないかと思わせてしまうスピード感が見事に表現されている。それと同時に、コマ撮りも徐々に3コマ撮りから2コマ撮り、1コマ撮りへ変わり、その動きは実に滑らかに表現されている。このように、人間の動きとは、自然の法則に作用される動きと、自身の意志による動きがあり、これらを全て分析して描かれる「演技」としての動きからは、人物がどのような状況におかれているのか、そして何を感じ、思っているのかを読み取ることが出来るのである。

さて、漫画のコマは一連の動作としてパラパラ漫画のような連続性を欠き飛躍した絵柄となることや、漫画の一コマに描かれる動きとは、共通する概念を記号化された動きであり、そこには現実的な動きをデフォルメする作業が加わることで、リアリズムとして現実を連想させるような動きとはその性質が全く異なることは何度も述べてきた。そのような、漫画のコマの絵は、「動くアニメーション」制作における絵コンテとしては、全く機能しないという考察に移ろう。既に漫画家として大成した手塚が、初めて本格的にアニメーションに関わる作品が、奇しくも東映動画長編第三作目の『西遊記』(1960年)であった。その『西遊記』で実際に手塚によって描かれた絵コンテは、大塚によると如何のようであっ



た。

「手塚さんはあの映画のコンテをご自身で描かれたんですが、僕ら現場サイドから見たら、残念ながら実際に使えるものではなかった。単発的なギャクの羅列である上に、まるで漫画のコマのようなスタイルで、アニメ映画の絵コンテとしては成立していなかったんです。」<sup>25</sup>

つまり、漫画と絵コンテとは根本的にその機能が異なっており、絵コンテとは原画はもちろぬ動画、美術、仕上げ、撮影、録音に至るまで、アニメーション制作の設計図といったものである。特に絵コンテの絵は、レイアウトや動画・原画の基礎となり、動きを作り出すための指標である。他方、漫画のコマとは、ストーリーを示す指標であり、動きの連鎖等は読者の想像に委ねられるものである。例えば、[ 図版 1 ] では 2 番目のコマで右手にピストル、左手に絨毯を持っている絵柄は、3 番目のコマでは、左手でピストルを持ち、右手で絨毯を引き上げている。更には、4 番目のコマでは 2 番目のコマと同じにポーズになっている。前章で述べた < 空間 > と < 動作 > の繋がりにより、これらのコマは、一連の動作と判断出来るが、両手の所有物が二回も交換されていることは自然な動きとして矛盾しているとは言いようがない。しかし、それは単なる作者のミスではあると思うが、そのミスで読者が困惑することはないのである。なぜなら、漫画の線状線として、コマごとの繋がりには読者の想像により形成されるもので、敵が絨毯を引き上げたといったシーンの展開さえ読み取れさえすれば、矛盾している絵でも漫画としてその線状性の機能は成立するからである。富野由悠季は「マンガのように読めるコンテは、その段階ですでに読む人の想像力が入り込めるまでのものを描いてしまっているということで、そんなコンテは、コンテそのものが完成品に近いのです。そのようなものには、映像作品を設計していくプランニング（この場合は、動きを想定した展開ということになります）の要素等はふくんでいませんから、コンテではないのです。」<sup>26</sup>と述べているように、一般的には漫画とアニメーションの絵コンテとの表現構造が似ていることから、「動くアニメ」でも漫画のコマに忠実なアニメーション化は可能ではないかと予想されるが、絵コンテと漫画は全くの別物であり、漫画のコマの絵にそのまま現実的な動きを与えることは不可能なのである。

では、どうすれば漫画を「動くアニメ」としてアニメーション化できるのであろうか。そこで必要なことは、何よりも漫画の絵から離れることであらう。富野は漫画の絵を映像として採用する際の注意を以下のように述べている。

「映像でつかわれる絵が漫画絵でも、動きがともなうために自動的に演劇的な手法が前提となった表現が強制されてしまうのです。ですから、演技はトメポーズの連続ではなくて、まず演技という動きがあって、そのなかからトメポーズにしてもいいような格好のいいポーズを発見するように心掛けることなのです。」<sup>27</sup>

手塚流のアニメのように、漫画の絵をそのまま編集による映像に変換して見せるのではなく、漫画の絵でも動きとして使える絵を取捨選択するのである。つまり、漫画の絵から現実的な動きとして想像できるコマを選択して、その絵が元となる動きを作ってから、トメポーズとして採用するということである。また、漫画の一コマにおける記号としての動きは、その動きが示している怒りや悲しみといった概念を、現実的な演技に描き直すことも可能だろう。しかし、そのような漫画における動きとして飛躍したポーズや記号的な描写を現実的な動きとして変換し直すことは、いくらかの原作の改変が必要であり、原作の絵やストーリー展開を忠実に現実の動きとして再現することはかなり無理があるように思われる。

しかし、現在の漫画のアニメーション化は、原作からの束縛が強いことは、間違いない。漫画であらかじめ、強力な印象を植え付けられているファンは、原作と異なった点があれば、すぐに抗議の対象とする。また、著作権上の問題もあり、原作者の希望としても、漫画を大きく改変することは難しいのが現状である。

このことは、次章からの作品検証において、大塚康生氏への取材調査を基に、深く考察してみたい。

### 第三章 『鉄腕アトム』検証

本章からは、実際に漫画を原作としたアニメーション作品を検証することで、「動き」という観点から、どのような漫画のアニメーション化が可能かを検証していきたい。

本章では、これまで述べてきた「動かないアニメ」として、やはりその大元となる『鉄腕アトム』を採り上げ、アニメーションの本質である「動き」が如何に排除されたのかを検証する。

#### 第一節 鉄腕アトムの歴史的位置づけ

1963年に放送開始となった『鉄腕アトム』は、国産初の本格的なテレビアニメーションシリーズである。今では当たり前となった、週一本30分のテレビアニメシリーズは、1963年当時は、労働力や制作資金の面において、誰しもが不可能なことだと思われていた。そのような不可能な条件を可能にしたのは、前述したような止め絵やバンクシステムなどの作画作業を出来るだけ省いたりリミテッドアニメの手法である。しかし、手塚がいなければ、そのような「動き」を排除したアニメーションが日本に誕生しなかったかということそれは間違いであろう。1963年以前にもテレビアニメは存在しており、日本アニメーション映画史によると、それまでにテレビで放映されたアニメーションは全てアメリカ製のリミテッドアニメで、なかでも好評だったのは1961年6月からフジテレビで放映された、ハンナ・バーベラ・プロ制作の『強妻天国』であったという<sup>28</sup>。また、津堅信之は、以下のように更なる当時のアトム誕生秘話を詳細に考察している。

「(1962年1月のテレビアニメについて)一週間の放映本数は、実に五十本を超えている。日本のテレビアニメ環境は、『鉄腕アトム』を境にして変わったのではなく、『アトム』以前からすでに「テレビアニメ洪水」の状態だったのだ。しかも、これらのテレビアニメは、ほとんどが極端なりミテッドアニメーションの手法、つまり口パクや、二~三枚という非常に少ない動画枚数で歩行したりするなど、今日比べると『鉄腕アトム』第一作よりも「手抜き」ではないかと思われる作品も少なくない。」<sup>29</sup> ( )内の記述は筆者による

つまり、津堅は『鉄腕アトム』が日本の動かないアニメを生み出し、日本のアニメーションの質を低落させたということは、かなり一面的な見方だととらえている。確かに、テレビアニメで、ディズニーや東映動画長編アニメーションのような質のアニメを提供することは不可能であり、『鉄腕アトム』がなくとも、いずれはそれに代わる「動かないアニメ」が出現し、画期的作品としてアニメーション史に刻まれていたであろう。

では、手塚以前のアメリカ製アニメと『鉄腕アトム』の手法はリミテッドアニメという

点で共通する部分があったとしても、手塚はどのような意図をもって『鉄腕アトム』を誕生させたのであろうか。当時、テレビ向けに輸入されたアニメといっても、ディズニーに代表されるアメリカ製のアニメがリミテッドアニメだったということ自体驚かされるが、更に驚くことには手塚自身これらのアニメを「くだらないギャクばかりで、口パクで時間を持たせているからつまらない」と打明けていたという<sup>30</sup>。手塚がこれらをつまらないといって、『鉄腕アトム』が誕生した経緯としては、日本アニメーション映画史によると「第一作に何を取り上げるか、これがまた問題で、スタッフ一同は、「日本人向けのナンセンスに、面白い話を加えれば、大衆受けする。子供から大人まで楽しめる作品から選ぶべきだ」などと、富永一郎の『チンコロ姐ちゃん』なども候補に上がったりした。結局、“物語性”を重視して手塚作品でということになり、中略 『鉄腕アトム』の動画化がやっと決定した。」<sup>31</sup>とあり、物語性を最も重視していたことがわかる。

つまり、『鉄腕アトム』の誕生は、その物語性を第一の目的としたことであり、リミテッドアニメであろうがフルアニメであろうがアニメの「動き」という観点は重要とされていなかった。それは、ここから漫画を原作としたアニメーション制作という流れができたということにも関連しているであろう。手塚は物語性を重視して、『鉄腕アトム』を採用したが、漫画家であった手塚がリミテッドアニメを当たり前とされるテレビアニメの環境でアニメーション制作を行う際、漫画的な表現、人物の動きや感情を記号として表現する手法をアニメーションにそのまま移行させたことが、それまでの日本のアニメーションに大変革をもたらせた重要な要素と考える。

## 第二節 「火星探険の巻」検証

鉄腕アトム第三話「火星探険の巻」(1963年1月15日放送)の原作は、月刊「少年」1954年4月～5月号に掲載された「火星隊長の巻」である<sup>32</sup>。ストーリーとしては、漫画の冒頭部分のハイジャックのシーンの省略や、レンコーン大尉のロボット軍隊が大型のロボットタンクに変わるなど、細かな改変はみられるが、ほぼ原作漫画のストーリーを忠実に再現した作品である。

この作品は、放映開始第三話ということもあってか、非常に手塚の省エネ化されたアニメ制作の特徴が顕著に表れている。登場人物の動きは、口パクや腕や目などの体の一部分だけが動くといった、リミテッドアニメの手法をほとんど採用し、また引きセルでの人物の移動なども多く使われている。セリフがあるシーンなどでも、リミテッドアニメとしての部分的な変化もなく、全くキャラクターが動かない完全な止め絵も多く見られ、「動かないアニメ」の典型例だと言える。

では、具体的に原作漫画と相当したアニメのシーンを比較していくが、その際[図版2]と[図表]を同時に参照していただきたい。

まず、カットの継続時間についてだが、漫画では11コマで構成されているシーンで、

アニメは18カットの約1分のシーンとなっている。これは、平均1カット3秒の計算となり、カットを短く切るということは、前述したように動かない絵を動いているように見せる錯覚を起こす技法であることが前提となる。これらのカットで、最短のカットは1秒以内、最長のカットでも6秒以内である。このカットの継続時間を決定するのは、明らかにセリフの長さであり、セリフのないカットは全て2秒以内である。また、セリフも動きもないNo.6のカットは1秒以内のフラッシュカットであり、単にカットを短く切ることでも動きを出しただけとも考えられるが、それ以外にもこのNo.6のカットは非常に興味深い点が考えられる。何故なら、No.5とNo.8のカットはそれぞれ漫画における4番目と5番目のコマに相当し、セリフも机に両手を付けているケチャップ大尉のポーズも、それぞれのカットとコマは繋がりのあるものだが、No.6とNo.7のカットはその繋がりを分断していることになる。そのとき、鑑賞者はNo.5からNo.8までの約15秒間の4カットで、ケチャップ大尉の動きは両手を机についた懇願のポーズから、腕組みの体勢に変わり、また両手を机につくポーズに戻る映像を目にする。それは、人物の動きの変化に加え心情の変化までも表しており、映画的な映像編集としては見事と言えよう。つまり、そのNo.6のカットはあえてカットの繋がりを断つことで、カットごとが飛躍した連続性を生み出す。要するに鑑賞者の想像を利用した漫画と同様の表現なのである。その上、No.6のカットにおけるケチャップ大尉の絵柄は、No.16のカットでも使用され、いわゆるバンクシステムの典型例であるが、そのことを鑑賞者に気づかれないためにも、No.6がフラッシュカットであることは非常に重要なのである。

次に、漫画とアニメのそれぞれに対応したコマとカットにおける構図と絵柄の違いを見てみると、漫画のコマとはかけ離れた絵柄のNo.12からNo.15までのカットを除き、人物の空間的な配置は非常に共通性があるといえる。しかし、それらの構図と絵柄の違いは一目瞭然である。その違いは主に二つ、画面の情報量とキャラクターの大きさである。画面の情報量とは、どのくらいコマの中にぎっしりと人物や背景や小物の絵が描かれているかということであり、手塚漫画ではセリフのスペースを排除しても、空白の部分がないくらい、そのような情報量が多いことが特徴である。しかし、アニメの場合、その背景や人物の数などは、極端に省略されていることがわかる。No.4、6、9、18のカットなどは、背景がぼやけており、そのカット画面の情報としては登場人物だけになる。それは、前章で述べたとおり、漫画においてコマが変わっても同じ空間なら、漫画のコマごとを繋げる線状性の要素として背景はその指標となるが、それと同じくカットが変わるごとにアニメに同じ空間を描こうとすると、新たな背景が必要となるため、非常に作画労力がかかる。つまり、異なった背景でもあえてぼやかすことで、そこに背景に対する曖昧さという共通性が生まれる上、作画労力の削減にもなる。実際、No.4と6と9のカットは同じ空間の中の同じアングルなので、背景としては全く同じものでなければならない、しかしNo.4とNo.9のカットは同じものを使用しているが、No.6のカットは異なった背景を使用している。何故、No.6だけ背景が異なっているかはわからないが、しかし、そのNo.6のカット背景に違和感はない。それは、前述したようなフラッシュカットということもいえる

が、ぼやけているという共通性があるからなのである。

では、漫画とアニメの絵柄のもう一つの違いである、漫画に描かれているキャラクターよりアニメに描かれているキャラクターの方が明らかに大きいという点の考察に移るが、この傾向も、手塚アニメの典型的な省エネアニメ手法であると先に述べておく。本論の研究にあたり、大塚氏に取材調査をした中で、「全身のキャラクターを動かすよりも、半身のキャラクターを動かす方が労力的にはるかに楽です。」ということを教えていただいた。確かに、人間の体はその構造上、多くの動作は全身が連動して動く。初期のディズニーのアニメーターが、実写フィルムで人間の動きを一コマずつ研究した際、「私たちは驚いた。動いている人物は、想像以上に体全体を使っていた。胸と尻だけがうごくのではなく、全身で引いたり、押ししたり、伸びたり、突き出したりしていた。」<sup>33</sup>と述べているように、たとえば手を振るなどの上半身だけの動きでも、必ず下半身にも何かの動きはあるものなのである。つまり、人物の全身をアニメートするということは、それだけ作画作業が増えるということである。テレビアニメの絶対的な法則は、作画作業を省くということであるため、バストアップや顔のクローズアップなどの構図でキャラクターを大きく描くことは当然の流れであろう。また、キャラクターを走ったり歩いたりして、移動させる場合、バストショットで足を見せず、引きセルで撮影すれば、一枚の作画だけでも、最低限移動するという想像を鑑賞者には与えることができる。ここで、一つ指摘しなければならない重要なことは、クローズアップショットやバストショットである。これらの構図は初期のアメリカ映画からみられる技法で、特にアメリカでは大物女優を、前面に売り出した映画でよく撮られた構図である。それは、容姿の美しさというキャラクター性を強調する手段とし、そのベストな構図がクローズアップショットやバストショットであった。そのことを手塚が意図していたかどうかは不明だが、結果としてアトムの人気がそのキャラクター性にもあり、そこで最も注目されるのはやはりあの愛らしい顔が中心となる。この傾向は現在の日本のコンテンツ産業を引っ張る漫画とアニメーションの業界では顕著であり、玩具や様々な挿絵などの版權を意識するため、続々と新出する作品のほとんどは、ストーリーや作画能力というより、如何に顔を上手に描くかということが重要視されている現状が指摘できるであろう。そのような傾向へ機転の一つとして、やはり手塚アニメの省エネアニメ制作手法による構図の影響は挙げられるであろう。

最後に、『鉄腕アトム』において、手塚は漫画のコマの動きをどのようにアニメのなかで描いているかを述べたい。『鉄腕アトム』は動かないアニメの起源だと本論も含め、多くの文献でもそのような記述は多々見られる。しかし、下に示したストーリーボードでは、18カットのうち、実に16カット中21箇所では何らかの動きがある。そのうち、ズームや移動撮影などのカメラ撮影による変化が5箇所、口パクが4箇所、引きセルが2箇所であり、残りの10箇所に本作独自の動画作業が見られる。それらの中でまず、注目すべきはNo. 1とNo. 9とNo. 18のカットにみられる動きである。これらは、足を直立の姿勢にする、あるいは敬礼するといった動きは、漫画の1と6と11番目のコマに見られる、動線の動きを表現したものである。漫画のなかで非常によく見られるこのような動線は、漫画

表現の記号の一種で、一瞬の動きを表現している。次に、漫画の4番目と5番目のコマに見られる汗の表現は、漫画における焦りや驚きを表す記号であることは先に述べたが、No. 4のカットでは、直立の姿勢から倒れ込むという一瞬の変化で焦りを表現している。この場面に限らず、前述した直立の姿勢や敬礼などの腕の動きも、どのように動くかということではなく、ただ腕や足や胴体が瞬間移動したように見える。それは、元々『鉄腕アトム』の作画は1秒間に8枚を貴重としていたことからからも、中割りが少なくなることは必然であるが、ここでは、中割りの仕事がほとんどなされていないため、コマ送りで見ても、下におろしていた手が瞬間移動したかのごとく頭のとこまで上がり、ある種機械的な動きにさえ見えて自然な動きとは言えない。

また、漫画の5番目のコマに対応しているNo. 8のカットは、体が微妙に震えている作画が行われているが、これは口パクと同様、数枚の動画を何回も繰り返す循環運動であり、手塚アニメ特有の表現だといえる。例えば、漫画において、よくお茶の水博士が怒りを示す記号として、手を上げてジャンプしている動線が描かれているが、これが同様にアニメーションでは、同じポーズで連続してジャンプしている反復運動となっているのをよく目にするだろう。つまり、これも漫画的な表現の応用であるといえる。そのような典型的な例として、漫画の11番目のコマと同じく、No. 18のカットは、驚いた表現として帽子が飛び上がる。このような漫画の記号的動きとしての変化は、一コマの現示性の中の限られた動きであり、それをアニメーションにそのまま代用したことが、手塚治虫独自の省エネアニメの成立を可能にしえた最大の要因である。

以上のように、現代の日本の主流となっている「動かないアニメ」の発端となった『鉄腕アトム』は、週一本30分のアニメーションという、不可能だと思われたことを可能にするための、苦肉の策として開発された省エネアニメーション技法がもたらしたものであるといわれているが、むしろ、そのようなリミテッド手法を嫌っていた手塚が、テレビアニメ第一作に『鉄腕アトム』を原作とすると決定したことが全ての始まりだったのではないのだろうか。また、手塚はディズニー作品を敬愛し、フルアニメーションへの意欲もあったように、大塚氏の取材調査によると「手塚さんは本当に天才で、演出もキャラクターを動かす作画作業も本当に上手に手早くやっていた」という才能がありながらも、動きのないアニメにあえて挑んだのは、手塚漫画の物語性とそれを十分に伝達可能にした漫画的記号表現に絶大なる可能性を信じていたものと思われる。

## 第四章 『ルパン三世』 検証

本章では、虫プロの「動かないアニメ」に対し、東映動画流の「動くアニメ」という流派が、漫画をアニメーション化する際に、どのような方法がとられているかを考察するために、『ルパン三世』テレビ第一シリーズを検証する。以後、アニメ版『ルパン三世』という表記はテレビ第一シリーズのことを示すものとする。

### 第一節 東映動画の流派によるテレビアニメ

1963年に『鉄腕アトム』が放映されてから、日本のアニメ業界は劇場用長編アニメーションに代わって、子供向けのテレビアニメにその主流が移っていった。『鉄腕アトム』のヒットをきっかけに、時間的、労働的、経営的に過酷なテレビアニメが普及するのを可能にしたのは、まさに雑誌漫画を原作とした流れが出来上がったことによる。テレビアニメーション制作には、脚本やキャラクター設定など、一から全てを作り上げる時間的猶予などなく、雑誌漫画を原材料として、あとはアニメーションとして料理するといった流れは、既にこの時期に確立していたと言える。手塚治虫原作の『ジャングル大帝レオ』(65年)や『リボンの騎士』(67年)、横山光輝原作の『鉄人28号』(63年)や『魔法使いサリー』(66年)など、その多くは雑誌漫画を原作とし子供に人気のあった題材が選ばれていた。

子供向けの作品がテレビアニメを完全に席卷する中、『ルパン三世』は読売テレビと東京ムービーの制作で、1971年10月から放映がはじまった。「ルパン三世」は、今でも数年に一度テレビで新作が放映され続け、非常に知名度の高い作品であるが、当時のモンキー・パンチによる原作は、一部のコアなファンにこそ評価は高かったものの、現在のような人気はまだなく、その機転となったのはテレビアニメで放映されたことである。『鉄腕アトム』放映開始から8年間の間に、約120本の新たなテレビアニメシリーズが放映され、124番目のテレビシリーズとなった『ルパン三世』は、二つの大きな意義をもって制作された。一つは、大人向けのアニメーション、もう一つは東映動画流の動くアニメのノウハウを熟知したアニメーターが集結していたことである。

『ルパン三世』の企画は、虫プロの勝井千賀雄と杉井儀三郎が東京ムービーに持ち込んだことから始まった。当時の雑誌漫画で流行だった、「劇画調」という原作の絵に線の強弱があるためアニメーション化に適していないとされた『巨人の星』と、同じく劇画調で内容が大人向けだった『ルパン三世』は、他社もそのアニメーション化に二の足を踏んでいた。大塚氏は、そんな中東京ムービーの社長であり、『ルパン三世』のプロデューサーであった藤岡豊が、「その最難関の二つをやってやろう」と決断したことは、一種の博打であったと取材調査で述べている。それは、まず原作の内容が、非常に大人向けであり、卑猥な表現が多々見られることである。また、主人公が、女性好きで大泥棒であり、道徳的見地からもルパンのアニメ化に反対する声もあった。しかし、藤岡は「日本のアニメーション



はガキ向けばかりだ。大人向きを作れなくてどうする」「ガキ相手の仕事は捨てて、青年の心を揺さぶる作品を作るべきだ」<sup>34</sup>というような発言を繰り返し、制作陣をいい意味で挑発しながらテレビアニメの中でも新しい境地を開拓したい意志を表していた。そこで、『ルパン三世』では「青年アニメ」というコンセプトを掲げ、それまでの子供向けアニメより少し上の、17～18歳くらいをターゲットにして、ちょっと背伸びしている若者向けに作ろうという方針をもとに最初の企画が出来上がった。そのような制作陣の新たな試みと期待を裏切り、「青年アニメ」コンセプトは完全に裏目にでて、『ルパン三世』の視聴率は、初回から一桁台のパーセンテージしか記録せず、第7話から演出が大隅正秋から高畑勲と宮崎駿に変更される事態を招く結果となった。しかし、現代のアニメーションの状況の中で、日本特有の傾向である、子供だけでなく、青年や中年層まで広く浸透しているそれぞれの世代向けアニメジャンルの源流となったのは、間違いなくこの『ルパン三世』であり、当時の藤岡や大隅を含めた制作陣の新たな挑戦の意志があったからこそその繁栄といえるだろう。

もう一つ、『ルパン三世』のもっとも重要な意義としては、東映動画でアニメ制作のノウハウを学んだスタッフが多く参加したことである。その代表的な人物は、大塚康生、杉井儀三郎、芝山努、小林治であった。杉井以外は、東映動画から直に、Aプロダクション<sup>35</sup>に入社。杉井は東映動画から虫プロプロダクションを経由して加わったが、東映動画時代の動かす作画は健在であった。作画監督の大塚は、キャラクターモリアルに、小道具の時計や銃、自動車から飛行機まで、全て本物のように精巧に描くなどといった企画書の制作と平行して、モンキー・パンチの原作から格好いいポーズを抜き出し、サンプル集を作って、原画スタッフに以下のように、ルパンの描き方の方針を説明していった。

「ルパンは何もしなくても、怪盗ルパンの孫だとうことで、たえず銭形に追われるが、それをスマートにかわっていきます。泥棒ですが、結果としては泥部行為は必ず失敗する。お行儀も悪く、グデーツとして、まともに座らない、まともに立たない、そう考えてください。立つときも必ず重心を片方の足にかけ、肩の力を抜いてください。超ガ二股は少し控えめにします。」<sup>36</sup>

この時の大塚の指示で重要なことは、後半部分のルパンの動きに関する注意事項である。ルパンがどのように座るか、立つか、また、全身のポーズに関する指示は、明らかにルパンの動作に関する基本要素であり、動かすための基準となる。『鉄腕アトム』のように、全キャラクターに共通する記号化された動きや、止め絵や、引きセル、カット割りで動きが表現されるアニメーションには、このような指示は必要とされない。つまり、ルパン特有の動かし方の設定であり、東映動画の「動かすアニメ」としての前提がはっきりと現れた伝達事項であると言える。

ここで、もう一つ重要なことは、最後の「超ガ二股は少し控えめにします。」という指示である。これは、原作の絵柄を改変することを意味しているが、現在のアニメーションに

において、このような原作の絵柄、特にキャラクターの顔の描き方を改変することは大変困難なことである。漫画を原作としたアニメーションが完全に定着した現在の日本において、漫画を読んで知っているからアニメも見るという視聴者が圧倒的に多く、漫画のキャラクターとアニメのキャラクターが異なれば、すぐに抗議や苦情が殺到する傾向がある。そのため、キャラクターの改変は、視聴者以前にテレビ局が厳重にチェックを行い、それを許さないシステムが確立している。また、原作者自身もキャラクターの改変は望まない傾向が強く、原作者の権利の面からもそのことは難しいといえる。つまり、社会的と権利的の両輪の面からのニーズにより、原作漫画とアニメのキャラクターの描き方、殊に顔の改変は厳禁とされていることが、日本アニメの現状を形作る要因でもある。しかし、東映動画では、動きに関して、または、演技上の矛盾した事柄については、例えキャラクターの格好や顔の描写であっても改変して、現実的に見せることを第一としていた。『ルパン三世』において、それを可能にしたのは、大塚が原作の絵を解析してモンキー・パンチと、描きやすいように描き直す作業を行い、納得してもらったことが大きい。また、当時はそこまで社会的に原作とアニメのキャラクターに関する世論からの制限が緩かったこともある。余談ではあるが、同じ東映動画出身の高畑勲と宮崎駿が、漫画を原作とせず、小説やオリジナルの原作によってアニメーションを制作しているのは、以上のような日本アニメーションによる改変への制限があることも一つの理由であると考えられる。

このように、『ルパン三世』は、テレビアニメは子供向けだという垣根を取払ったことと、現在では権利と世論の面からほぼ不可能といえる、動かすことに主眼を置いて、原作を大幅に改変しながら、漫画のアニメーション化が為された貴重な作品である。

## 第二節 「狼は狼を呼ぶ」検証

では、具体的に『ルパン三世』の作品を検証して、東映動画流の漫画のアニメーション化を検証していきたい。結論から言えば、『ルパン三世』の漫画とアニメーションの関係は、非常に稀薄なものであり、漫画のストーリーやコマごとの絵柄などは、アニメにおいて新たな作品として作り直したということが言えるであろう。

第7話「狼は狼を呼ぶ」(1971年12月5日放送)のストーリーは、漫画では第41話「砕く」、第42話「免許皆伝」、第43話「殺しのない日」に対応したもののだが、『鉄腕アトム』のように、それぞれの原作のストーリーに忠実に従ったものではない。大きな流れとしては、ルパン第42話の示刀流極意書全巻(アニメでは示刀流斬鉄剣の秘伝書全3巻)を奪いにいくことをベースとし、アニメ冒頭の修行のシーンは漫画の第41話から、最後の五右エ門との決闘のシーンは第43話から抽出した形をとっている。それらのエピソードを繋ぐ展開や、原作を参考としたシーンまでも、その大半が新たに創作され、原作の内容からはかけ離れたものとなっている。つまり、アニメ版『ルパン三世』はストーリーの概観として、またはワン・シーンの展開として、原作からアイデアのみを抽出しているだけだと言

える。また、このことは、第7話「狼は狼を呼ぶ」に限ったことではなく、他の話でも原作を忠実に再現する姿勢は見られず、原作自体を参考にせずオリジナルのストーリーだけで制作された話も全体の半数近くを占める。これは、途中から演出が大隅正秋から高畑勲と宮崎駿に変更されたこともあるかもしれないが、前節でも述べたように原作の内容自体が、テレビアニメ的には非常に大人向け過ぎることが第一の理由と考えられる。

また、アニメではこの第7話以降、次元と五右エ門と不二子は、不二子の裏切りはもちろんのことではあるが、一応ルパンの仲間であるという設定は確立される。しかし、原作ではいくら話を重ねても、五右エ門や不二子は敵か味方であるかという明確な設定が為されておらず、アニメでは絶対的な味方の次元でさえ、漫画ではルパンの敵となることさえもある。このようなキャラクター設定の面からも、原作のストーリーを忠実に再現することは、何の説明や理由もなく、物語上の矛盾が生まれる結果となり、東映動画流には新たなストーリーへの改変は当然の流れだったと言えよう。

このような、原作からかけ離れたアニメーション化という点においては、ストーリーの面だけでなく、コマごとの構図なども全く異なったアニメ版独自の絵柄が描かれている。これは、漫画『ルパン三世』<sup>37</sup>の絵柄が非常に特徴的であることに因るところが大きい。モンキー・パンチによる「ルパン三世」のキャラクターは、一見するとわかるように、スナップの利いた気取った手付き、座っていても立っていても常にくの字に曲がっている足や、線のように細い四肢など、非常に個性的な絵柄が目立つ。これらに加え、アメリカ人を彷彿させる割れたアゴや体毛の濃さ、ズボンの裾の短さなど、ルパン三世のキャラクターは、モンキー・パンチ自身も公言しているように、アメリカの「マッド・マガジン」のモート・ドラッガーの絵柄に強く影響を受けたことによる。漫画版『ルパン三世』のコマの絵は、漫画表現の線状性におけるコマごとの連続性というよりは、一コマ完結型としてキャラクターのポーズの格好よさに重点を置いていると思われる。漫画版『ルパン三世』は、いわば、複合イラストレーションとも呼べる、ストーリーというよりは絵柄のムードを味わうことを楽しむ漫画だといえる。その点からも、前章で述べたような傾向と同じく、モンキー・パンチのルパンに対する絵柄への自負は大きいものであっただろう。

しかし、このことは裏を返せば、コマごとの絵柄の繋がりが稀薄になり、アニメーション化の際に、コマごとの絵柄をそのまま採用することは難しいということを示している。このことは、取材調査において大塚氏も、格好のいいポーズを抽出する際、アニメートできないコマに×印を付けていったら、大半が使えなかったと証言している。また、同時に、アニメーターにとってルパン三世のような漫画では珍しい8頭身で細身のキャラクターは非常に動かすにくい印象があるという。それは、動かすための動画が描きにくいというよりは、画面に対してキャラクターの絵柄の専有面積が少なくなり、構図的に安心感がなく、寂しい感じを与える恐れがあるためであるという。確かに、漫画版『ルパン三世』の大半のコマは横長のコマが使用され、その中に窮屈そうに足を曲げて収まるルパンの絵柄が多く、また一つのコマとしては安定感のある絵といえるが、そのようなコマの絵と構図をアニメーション化することは、構図的にも現実的な動きとしても無理のある絵なのである。

以上のような、原作漫画からかけ離れたアニメーション化は、もちろん東映動画流のアニメーション制作という枠組みからの結果であり、前章で示したような『鉄腕アトム』のような、カット割りや引きセルで動きを出す手法であれば、ルパン三世の漫画であっても原作に忠実なコマの構図でのアニメーション制作も可能なことであろう。

では、原作から離れてまで求めたアニメ版『ルパン三世』の動きは、例えば第7話「狼は狼を呼ぶ」の冒頭のシーンに見てとれる。ルパンが秘伝書の伝授を受ける試験のために、戦いの練習をしているシーンだが、居合い切りの訓練中、藁束に刀がはまり引き抜こうとするカットがある。そこで描かれる演技ともいえる表現も、刀を引き抜くために片足で藁束を押さえ、それでも抜けないので両足で藁竹に乗り、全体を伸縮させて引っ張る身体に加え、頭の反りや表情が全て自然な動きでありながらもコミカルに描かれている。このシーン自体は漫画版の第41話「砕く」の冒頭シーンに相当するが、このカットの描写は原作にはなく、東映動画流のオリジナルの動きである。わずか4秒間のカットであるが、コマは2・3コマごとにアニメートされ計32コマの異なった動画が使われている。前章で見た『鉄腕アトム』のシーンでは同じ4秒間のカットでも、キャラクターの動画は2枚である。『ルパン三世』は、このような東映動画流の動きが至る所に描かれており、同じテレビアニメでも明らかに『鉄腕アトム』のような漫画表現による動きのアニメよりは、はるかに現実的な印象の強いアニメーションであるといえる。

ただ、このような動きを重視した『ルパン三世』も、3コマを基調とし、引きセルや止め絵も多用されているという事実があることが興味深い。ここで重要なことは、どこに枚数を使って動かすかということである。つまり、3コマを基調とし引きセルや止め絵を使うことがアニメの質を低下させると言うことではなく、演技しなければいけないところでちゃんと動かしているということである。宮崎監督の『ルパン三世 カリオストロの城』では、劇場版長編アニメーションでも3コマを基調としたアニメーションであるが、前章で取り上げた、カーチェイスのシーンや屋根を駆け下りるシーン等では、2コマ撮りと1コマ撮りを巧妙に組み合わせて作られている。つまり、テレビアニメだからといって、枚数削減のために手塚流の省エネアニメ制作を強いられる環境でも、十分に動きのあるアニメを作ることは可能なのである。また、大塚は「コップを手にとって飲むだけでも、いろんな動かしかたの解釈があります。中略 飲み手が女性か男性か、労働者かインテリか、どのくらいの年齢なのか、女性だったら左手を添えて飲むのかと、まともにかんがえたらやっかい極まりないですからね。そういう、お客さんの批判力に耐えないもの、「そんなはずないよ」と言われがちな日常的なしぐさが、実はアニメーションでは一番難しいんです。」<sup>38</sup>と、語っているように、現代のテレビアニメに欠落しているのは、どこでどのように動かすかという試行錯誤と工夫する意識であり、その意識があるかないかは、同じテレビアニメーションでも『鉄腕アトム』と『ルパン三世』のように全く異なった質と印象の差がでてくるのである。

## 第五章 『ジャリン子チエ』検証

これまで、漫画のアニメーション化において漫画を忠実に再現するために『鉄腕アトム』のように、動きを排除したアニメにするか、もしくは『ルパン三世』のように、原作を大きく改変して動きを新たに作り出すかの二つの例を見てきた。本論を締めくくるにあたり、最後に漫画の絵を忠実に採用しながら、尚且つアニメ本来の「動き」まで十分に表現しえた唯一無二と言っていいほどの成功例として、『ジャリン子チエ』を検証する。本章では、アニメ版『ジャリン子チエ』と表記する場合は、『劇場版 ジャリン子チエ』のことを意味することとする。

### 第一節 漫画の忠実なアニメーション化に成功した稀有な作品

はるき悦巳による、原作漫画「ジャリン子チエ」は1978年10月に、「漫画アクション」に読切短編漫画として連載がスタートすると、はるき本人の予想に反し、好評を得たので翌年から本格的に連載が開始された。朝日新聞（1980年5月26日付夕刊）の文芸時評で井上ひさしが、同作品を絶賛したこともあり、さらなる「チエ」人気が高まると、早速、東宝、キティ・ミュージック（現ユニバーサル・ミュージック）、東京ムービーの三社によるアニメーション化が決定した。この時、東京ムービーの藤岡豊がこの作品の監督を高畑勲に依頼したことが、結果として漫画のアニメーション化における歴史的成功をもたらしたといえる。

高畑勲のアニメーション制作の姿勢は、原作を尊重し、そのオリジナリティを徹底的に再現することを心がける。前章で述べたように、東映動画のノウハウとして、動きを重視して漫画をアニメーション化する際、原作漫画のストーリーから、一コマの細部まで忠実にアニメーション化することは、ほぼ不可能なことである。しかし、次節で詳述するが、はるき悦巳の原作漫画は他の漫画と異なり、ワン・シーンにおいて実に詳細な連続性を帯びたコマ割りになっている。また、そのことを理解した高畑の精神が不可能を可能にする偶然な出会いを生み出したのであろう。当初この企画は、宮崎駿に演出の話が行き、その演出方法は「これは全部猫の目から見た世界にしよう。」というものであった<sup>39</sup>。それはそれで、興味深い演出ではあるが、何より原作をそのままアニメーション化できる非常に稀な素材とその要素を汲取った高畑の演出がこの作品の運命を決定づけていた。

高畑が演出するにあたり、作画の人選も細心の注意が払われた。アニメーターにはそれぞれ、作画にあたり得手不得手なジャンルやシーンやキャラクターがあり、本作では小田部羊一と大塚康生の二人の作画監督うち、小田部が主にチエと母のヨシ江、大塚がその他の担当になった。そこには、単にアニメーション本来の動きというだけでなく、漫画の絵を如何にして原作のイメージを損なわずに動かすかという意識が窺える。

このように、『ジャリン子チエ』は、他の漫画とは異なる詳細なコマ割りが特徴的なはるき悦巳の漫画絵と、原作のオリジナリティを尊重する高畑の演出に加え、東映動画流の「動き」表現する作画陣という三つの大きな要素が効果的に絡み合うことで、原作漫画を忠実に再現しながらも、動きのあるアニメーション化が成功した稀有な作品であるといえる。

## 第二節 劇場版『ジャリン子チエ』検証

前節でも述べたが、『ジャリン子チエ』が、如何に原作を忠実にアニメーション化できたかは、第一にはるき悦巳の原作漫画の特性によることが大きい。漫画版『ジャリン子チエ』の特性として、まずその詳細な描写が挙げられる。詳細な描写とは、一コマの情報量というより、1シーンにかけるコマ数が非常に多いということである。多少の前後はあるものの、これまでに取り上げた「鉄腕アトム」や「ルパン三世」の漫画では、アニメ版の約1分間のシーンに相当するコマ数は、10コマ程度であるのに対し、「チエ」では平均して20コマ以上のコマ数が使用されている。このようにコマ割りが多いということは、漫画におけるコマごとの飛躍が小さいということになる。つまり、読者の想像に委ねられたコマごとの繋がり部分が減少し、作品の内容、詳細なシーン展開に対する普遍性が増すということにも大きく関係するであろう。

具体的に、[ 図版3 ]を参照していただくとそのことがよくわかる。漫画版第二話「テツが泣く」のラストシーンでは、警察に連行されるテツが、チエが悲しんでいると勘違いする内容を、7コマを使って描写されている。通常の漫画描写としては、3番目 4番目 7番目の3コマだけでも、このシーンの展開だけなら十分に読者の想像を介して理解することができる。しかし、7番目と全く同じ構図の5番目と6番目のコマを挿入することで、5番目のコマではテツはチエの表情に戸惑う汗が流れており、6番目のコマではテツがチエの悲しんでいる様子に気づくと涙が込上げてくるといった、テツの心情の変化まで理解出来るよう構成されている。このような詳細なシーン描写は漫画版『ジャリン子チエ』の随所にみられ、その多くは構図が同じでもその中に描かれているキャラクターのポーズが少しずつ異なり、それぞれのキャラクターがどのように動いているかが明確に理解できるようになっている。

また、それに関連してもう一つ漫画版『ジャリン子チエ』の特徴的な表現は、コマの大きさと形と構図が非常に安定しているということである。コマの形は、ほぼ正方形か長方形を使用し、大きさも1ページに3～4段、1段に2～3コマと、非常に整理されたコマ構成である。その上、構図も、アングルは主に平行アングルと45度ほどの俯瞰アングルの2種類が使用され、なにより、コマに占めるキャラクターの大きさと専有面積がほぼ一定である。つまり、アングルをどちらかの視点に統一すれば、一定の場面でキャラクターのポーズや動きのみが変化するコマの構図となっている。この点に関して、大塚氏は「ルパンと違って、それぞれのコマを少し広げて統一すると、ほとんどのコマの絵が使えた」

と取材調査の際に述べていたように、コマの構成の点からも、漫画版『ジャリン子チエ』は東映動画流の動きを重視するアニメーションに適した漫画であったといえる。

このように、漫画版『ジャリン子チエ』は非常にアニメーション化に適した原作漫画ではあったが、もちろんそのコマ割りをそのまま連続させていくだけでは、動きを取り入れたアニメーション化にはならない。コマごとのキャラクターの変化をどのように漫画の印象を損なわない動きとして、アニメーション化するかが問題であり、漫画版『ジャリン子チエ』の雰囲気、何の違和感もなくそのままアニメ版でも伝わるということこそ、制作者の最大の苦勞と工夫によってなされた、最も賞賛すべき点である。

『ジャリン子チエ』は、ストーリーの展開を重要視する『鉄腕アトム』のSFスペクトルや『ルパン三世』のアクションジャンルと異なり、大阪を舞台とするユニークなキャラクターの日常とその心情を描いた漫画である。そのため、動きとしてまず想像されがちなアトムの飛行や、ルパンの派手な格闘などと異なり、日々の何気ない行動や仕草の占める割合が非常に多い。そのような演技は、前述した大塚の「日常的なしぐさが、実はアニメーションでは一番難しいんです。」とあるように、うまくいけば誰も気付かないが、少しでも現実的な動きと異なると、すぐに違和感を持たれやすくなる。例えば、チエのホルモン屋で労働者がコップに並々とつがれた酒を飲むシーンにおいて、最初にあるアニメーターが、(コップを取る)(コップを口まで持っていく)(飲む)と描いてきた。それに対し、大塚はそのようなコップを横からわし掴みするということはありえないとして、実際に描かれたシーンは、(こぼさないように、そっと上からつまむように持ち上げる)(コップを持った手の手首を回す)(それと同時に口の方が迎えに行く)<sup>40</sup>というように描かれている。もちろん、原作漫画にそのような描写までは描かれていない。そのような見過ごされがちな細部の演技に気付くか気付かないかということが問題ではなく、小さな脇役の演技においても、リアリティを積み重ねていくことで、作品全体として漫画に描かれている日常的な雰囲気をより厚みのあるものとして無意識に印象づけられるのである。

また、原作の雰囲気を壊さない工夫として、上記のような日常の自然な動きに加え、原作特有の動きまで表現しえたことも大きい。それは、具体的にはテツの歩き方に最もよく表れているだろう。漫画の中で、テツは、足を伸ばしたまま前方に出して歩いている。これは一種の軍隊行進を思わせるような非常に特徴的な歩き方だが、大塚氏は取材調査において、この歩き方を高畑は小田部に実験的に描かせた際、そのまま使えたので採用されたと、証言している。テツに加え、チエやお好み焼きやのオツちゃん、更には小鉄とアントニオ Jr.の猫の二足歩行まで、それぞれ異なった特有の歩き方ではあるが、それらは原作の漫画の絵柄から想像される通りに描かれ、クライマックスの小鉄とアントニオ Jr.との決闘に向かうシーンでは、違和感なく原作そのものの世界に引き込まれている。この他にも、チエが怒ってジャンプしたり、顔が極端に大きくなったりと、現実的な動きとは異なる漫画的な動きでも、それはそれとしてつまり、漫画の世界のリアリティとして忠実に再現されている。また、頭を殴った時に星がでたり、恥ずかしい時や怒った時、酔っぱらったりした時に目の回りに赤い斜線がはいるなど、漫画的記号としての描写もみられるが、

『鉄腕アトム』や他の現代漫画のように、動きの省略として頻繁に使用されるわけではなく、高畑の原作のオリジナリティに忠実な演出として、適所に漫画の印象を残すために敢えて行っているものである。この他、高畑は美術の山本二三に、漫画の雰囲気を残すために、「あまりリアルに描くな」と指示し、通常のアニメーション背景はポスターカラーを厚塗りしていく手法がとられるが、『ジャリン子チエ』では薄く水彩画風のタッチで描かれた。このように原作漫画のオリジナリティを尊重し、構図やポーズ、動き、背景から漫画的表現まで、ありとあらゆる側面から漫画の要素を忠実に再現する工夫が見られる。

しかし、一過性のある映像作品として、また、約2時間の劇場版アニメとして、原作からは変更された点も多くみられるが、そのほとんどは、非常に詳細に漫画とアニメーションを見比べないと、理解できないレベルのものがほとんどである。例えば、漫画とアニメにおける同一シーンで、人物の立ち位置が微妙に異なっていたり、カメラの向きが反対方向から撮られた構図であったりというレベルのものである。前述した漫画の平行アングルとやや俯瞰アングルをアニメーションとしてどちらかに統一した際に、正常に見えるレイアウトの違いや、また、イマジナリーラインの法則など、映像作品として矛盾のないようにするための改変であるといえる。

逆に、誰が見てもすぐに気づく漫画とアニメの違いは、部分的なストーリーの変更である。漫画では20話までのストーリーのうち、約13話のストーリーが採用されている。ストーリーの変更として、これらの話を繋げるための、詳細な部分に変更と削除が多々見られるが、それは劇場用アニメーションとして、約2時間という制限された作品においては、当然の改変であって、別段取り上げて考察するものではない。ただ、それらとは違い、非常に重要な意味を含むストーリー変更として、3点取り上げる。

まず、本作の冒頭から、漫画と明らかに異なっているのは、小鉄の導入の仕方である。漫画において、小鉄はチエと母の秘密のデート中に立ち寄った「ぜんざい屋」で、もらうことになる。その時、既に小鉄は2本足で立ち、両手を組んでいる。しかし、アニメでは、冒頭のチエのホルモン屋の前を野良猫らしく4足歩行の姿勢をしているが、チエがホルモンをあげると前足を人間の手のように使って食べ始める。このことに関して、高畑は次のように述べている。

「小鉄の出し方に限らず、ぼくは不思議なところを見せる場合、最初からそれを見せるのではなく、入り方が必要だと思うんですよ。不思議なことを始めから見せると、その中でのリアリティを、見てもらえなくなってしまうような気がしてならないんです。」<sup>41</sup>

つまり、小鉄が4足から2足で立ち上がる瞬間が、不思議な世界＝漫画の世界への入り口となるのである。その後も、小鉄は格闘技の練習をしたり、けん玉で遊んだり、猫同士ではあるが言葉を交わし、最終的には、クライマックスのアントニオ Jr.との決闘に導かれるのである。このアニメは、大阪の日常的な生活を描いた内容ではあるものの、それは現



実の世界ではなく、あくまで漫画の世界であるという枠組みで作られている。要するに、漫画の世界の中で、漫画的な表現・漫画的な動きとしてのリアリティを感じてもらうための作品設定をしており、その枠組みを提示するために、冒頭から小鉄を登場させる必要があったのである。

次に、アニメにおける母との秘密のデートでチエと母のヨシ江と一緒にボートをこぐシーンに注目したい。漫画では、ボートに乗っているチエと母が会話に夢中になり、カップルの乗ったボートと何回もぶつかる。最終的には、そのカップルとの喧嘩になり、チエがオールで男性を殴ってしまう展開が描かれている。しかし、それに相当するアニメのシーンでは、ボートはぶつかるシーンは何回も描かれているのに、その後のカップルとのやり取りのシーンは省かれている。ここで、重要なのはチエの母であるヨシ江の存在である。漫画第四話「秘密のデート」や第九話「見てしまったテツ」では、ヨシ江との無邪気な会話や、父親であるテツのことを呼び捨てにすることを注意されてもどこか、はにかんだチエの様子からは、明らかに子供としての一面が垣間みられる。つまり、いつもはテツの前では大人ぶっている姿を見せているが、ヨシ江の前で見せる一少女としての姿が本当のチエの姿なのである。そのことを曖昧にして、約2時間という限られた時間の中で、普段のチエとテツとのドタバタ喜劇ばかりを忠実に再現しただけでは、漫画の中の隠された真実まで観客には伝えることは出来ない。それと同様の演出として、漫画において家族3人で暮らす予行演習として行った金閣寺のシークエンスに代わって、アニメではオリジナルの遊園地でのシークエンスが挿入されていることが挙げられる。このことに関して、藤津亮太は以下のように考察している。

「遊園地のシークエンスは、金閣寺行きのエピソードにある疑問点を逆手にとって、チエのキャラクターをより立体的に描くために挿入されたエピソードなのだ。大人顔負けのチエは、ともするとスーパー小学生といった典型的キャラクターに陥りがちだ。それを避けるためには、チエはあくまでも普通の女の子で、たまたま環境で大人っぽくならざるをえなかっただけという部分を見せなくてはならない。」<sup>42</sup>

このように、原作を改変するという手法をとりながらも、それは漫画の中で普段ははっきりとは見えないチエの本当の姿までも、一つの作品として完璧に移行することを目的とした演出である。漫画を忠実に再現することとは、絵柄や動きだけでなく、作品の世界観まで全てを観客に伝えることが理想である。そこまで、原作のオリジナリティを尊重し、原作漫画の全ての要素をアニメーション化しえた作品といえよう。

## 終章 本研究から見てきたこと

本論はこれまで、「動き」という観点を中心に漫画のアニメーション化を考察してきた。漫画とアニメーションは、本来それぞれの異なった表現構造を有している。漫画の絵を忠実に採用し、動きを加えることは、『じゃりん子チエ』のような稀な例を除いて、大方無理のある作業であることがわかった。どうしても「動き」に重点をおいて漫画をアニメーション化するには、原作からのしがらみから離れることが必要となることだろう。しかし、漫画で既に認知度も、絶大なるファンの敬愛をも獲得している漫画を改変することは、世論の面からも、また著作者の権利の面からも、許されない現状がうかがえる。つまり、それは漫画やアニメーションの枠組みを超えて、一つのコンテンツ作品としての、キャラクター性やオリジナリティが、最も尊重されなければならない風潮があることを如実に示している。現在アニメ制作の過程に見られるキャラクター表は、前、横、後の直立ポーズだけの簡単なものが多い。様々なポーズを多角度から描いたキャラクター表は、「動かないアニメーション」において、その必要性がなくなってきた。大塚氏への取材調査で、アニメ制作の現場においても、動きを上手に描くよりは、原作の絵をどれだけ正確に似せて描けるかという技術が第一に必要とされていると危惧されていたこともそのことを裏付ける言葉のように感じた。

そのことから予想される、日本アニメーションが抱えている最大の問題点は、アニメーターから演出者にいたるアニメ制作者が、アニメーションの本質である「絵を動かす」、更にはキャラクターに演技をさせる、といった技術が必要とされず、廃れていってしまうことではないだろうか。確かに、日本のテレビアニメは「動かない」という独自の表現構造を持ち、海外からも注目されている。しかし、日本映画の興行収入を更新し続けるスタジオジブリの作品が、国内外において支持されつづけていることから、絵が動くというアニメーションの本質には絶大なる魅力が含まれていることの表れだと思えてならない。やはり、ここで再度、本来のアニメーションが如何なる表現構造を有しているかを見極めることが必要であると信じている。



[ 図版 1 ] モンキー・パンチ著「ルパン三世(5)」  
 双葉文庫 名作シリーズ 34頁  
 ©モンキー・パンチ










[ 図版 3 ] はるき悦巳著「じゃりん子チエ(1)」  
 双葉文庫 名作シリーズ 40頁  
 ©はるき悦巳



[ 図版 2 ] 手塚治虫著「鉄腕アトム(21)」サンコ  
 ミック 78頁 ©手塚プロダクション

[ 図表 ] セリフ ( K: ケッチャップ大尉 k: 閣下 A: アトム B: 部下 S: 総督 )

No	カット図	時間	セリフ	動き
1		0		右足をとじる
2		2	K: 火星探険第2大隊、ケッチャップ大尉、参りました。	口パク
3		6	K: 閣下、隊長にロボットを任命されたという話ですが、自分はロボットなどを	口パク カメラの引き移動。
4		10	隊長に迎えるのはお断りしたいのであります。部下も騒いでおります。自分個人もロボットの命令をきくのはいやであります。	口パク
5		15	K: お願いでありあります。隊長を変えてください。	ケッチャップ大尉が机に倒れ込む  閣下が横へ向き引きセルで少し上下しながら左へ移動
6		22		

7		2 3	k: 駄目だ。	表情の険しくなる
8		2 5	K: これほどお願いしてもだめですか。では自分はやめさせていただきます。	ケチャップ大尉少し震える。 閣下へズームアップ
9		2 9	k: 勝手なまねはさせん、命令だ。  K: はっっ！	右手を敬礼
11	  	3 2	B: 大尉殿どうでありましたか。  K: 駄目だった。ふんっ、ロボットめっ。  誰があいさつなんかしてやるもんか。	ドアが開き、ケチャップ大尉が引きセルでてくる。  ケチャップ大尉の目が開く  ケチャップ大尉へズームアップ  平行移動しながら、ケチャップ大尉が少し上下する。
12		3 9	S: アトム君、君を臨時に空軍少佐に任命する。	引きズーム

13		4 3	A: えっ、僕が少佐に。	口パク
14		4 5	S: そうじゃ、火星探険隊長だからな。 A: 恥ずかしいなあ。	帽子をかぶる
15		4 9		角が飛び出る
16		5 0	K: ふんっ、俺は断じてあんたを隊長と認めないぞ。	
17		5 3	K: 第一奴は、	ドアが開く
18		5 5 5 7	K: しょっ  K: 少佐っ	帽子が跳ね上がり、右手を敬礼。

「鉄腕アトム Complete Box1」第三話 3分5秒～4分まで  
Copyright©手塚プロダクション・虫プロダクション

## 註

- 1 現在はセルロイドにかわって厚さ 0.125mm の不燃性のポリアセテートが使用されているが、通称はセルアニメとなっている。
- 2 広辞苑、第五版、1998 年
- 3 大辞林、第三版、2006 年
- 4 岡田英美子 / 鈴木信一 / 高畑勲 / 宮崎駿、『アニメの世界』1988 年、新潮社、68 頁
- 5 Susan Hayward, 『Key Concepts in Cinema Studies』, Roudledge ,1996 年
- 6 現在の東映アニメーション
- 7 アニメ 6 人の会編著、『アニメーションの本』、1978 年、合同出版、8～10 頁
- 8 後に、「日本漫画映画社」に改名された
- 9 大塚康生、『作画汗まみれ(増補改訂版)』、2001 年、徳間書店 93 頁
- 10 翌 1952 年に「鉄腕アトム」に改題された
- 11 手塚治虫、『手塚治虫 僕はマンガ家』、日本図書センター、1999 年、242 頁
- 12 山口且訓 / 渡辺泰、プラネット編『日本アニメーション映画史』、有文社、1977、161 頁
- 13 杉井ギサブロー、『鉄腕アトム DVD・BOX 3 データ・ファイル』、コロムビアミュージックエンタテインメント、2005 年、45 頁
- 14 呉智英、『現代漫画の全体像』、双葉社、1997 年、106 頁
- 15 竹内オサム、『マンガ表現学入門』、筑摩書房、2005 年、191 頁
- 16 竹内オサム、前掲書、191 頁
- 17 竹内オサム、前掲書、162 頁
- 18 東京国立近代美術館編、『手塚治虫展』、1990 年、15 頁
- 19 手塚治虫、前掲書、239 頁
- 20 竹下恵子、『少女マンガ家になれる本』、1980 年、二見書房、18 頁
- 21 富野由悠季、『映像の原則 ビギナーからプロまでのコンテ主義』、キネマ旬報社、2002 年、41 頁
- 22 富野由悠季、前掲書、22 頁
- 23 手塚治虫、前掲書、239 頁
- 24 杉井ギサブロー、前掲書、45 頁
- 25 大塚康生 / 森遊机、『大塚康生インタビュー アニメーション縦横無尽』、実業之日本社、2006 年、101 頁
- 26 富野由悠季、前掲書、148 頁
- 27 富野由悠季、前掲書、175 頁
- 28 山口且訓 / 渡辺泰、前掲書、160 頁
- 29 津堅信之、『アニメ作家としての手塚治虫 その軌跡と本質』、エヌティティ出版、2007 年、95 頁
- 30 津堅信之、前掲書、93 頁、津堅が山本瑛一に取材調査した際に明らかになったとある。
- 31 山口且訓 / 渡辺泰、前掲書、161 頁
- 32 1956 年 6 月発行の A5 判単行本第 1 巻で「火星探検の巻」に改題され、アニメ版では「火星探険の巻」になっている。
- 33 フランク・トーマス / オーリー・ジョンソン、スタジオジブリ翻訳、『Disney Animation The Illusion of Life 生命を吹き込む魔法』、徳間書店、2002 年、325 頁
- 34 大塚康生、前掲書、177 頁
- 35 楠部大吉郎が東映動画を退社し、設立したアニメプロダクション。1966 年に東京ムービーと業務提携を結ぶ。現在のシンエイ動画。
- 36 大塚康生、前掲書、144 頁
- 37 1967 年から「漫画アクション」で連載開始
- 38 大塚康生、前掲書、84 頁
- 39 大塚康夫 / 森遊机、前掲書、167 頁
- 40 大塚康生 / 森遊机、前掲書、37 頁
- 41 高畑勲、『映画を作りながら考えたこと』、徳間書店、1999 年、134 頁

---

<sup>42</sup> 藤津亮太、『スタジオジブリ絵コンテ全集 第 期 劇場用アニメーション映画 ジャリ  
子チエ 付録月報 2003 年 5 月』、徳間書店、2003 年、10 頁

本論文に掲載している、図版、キャプチャーショット、は全て、著作権所有者の掲載許可を得ています。また、本研究にあたり、取材調査を快く引き受けてくださった大塚康生先生、また、三鷹の森ジブリ美術館の関係者に、心から御礼申し上げます。





アニメーション作画における習得プロセス 認知過程に注目して  
An Analysis of the Structure of the Skill-build Learning Process: from the Narratives of  
Senior Animators

須永 浩子  
SUNAGA, Hiroko

## 目次

． 序：Introduction	58
1．問題提起	58
2．「わざ」習得の認知プロセス	59
3．メタ認知からの視点：熟達研究から	61
4．本研究の目的と意義	61
． 方法：Method	63
1．インタビュー調査	63
1-1． 調査期間・調査対象	63
1-2． 手続き	63
1-3． 研究倫理に関して	64
2．分析の方法	64
2-1． 習得プロセスに関するカテゴリ・システム	64
2-2． 妥当性に関して	64
． 知見：Findings	66
1．アニメーション作画における「わざ」習得の認知プロセス	66
1-1．「世界への潜入」	66
1-2．「模倣」	67
1-3．「型」	70
1-4．「間」	74
1-5．「先輩・仲間・友達」	76
． 考察：Discussion	78
1．メタ認知活動の影響	78
1-1．メタ認知知識：「計画立案」「予測」	78
1-2．メタ認知制御：「モニタリング」「評価」	79
2．本研究で得られた知見	81
． おわりに：Epilogue	83
1．本研究の貢献しうるもの	83
2．引用・参考文献一覧	84
添付資料	87

## ．序：Introduction

### 1．問題提起

アニメーションの質は、作画枚数によるのではないし、たくさん動かせばいいと言うでもない。「すごい」と思ったアニメの動きを追いかけるのではなく、「すごい」と思った実際の自然事象をまねるのがよい。実際の動きを見てその「感じ」をつかむ観察力、思ったものを即座に描き出せる描写、デッサン力と、それによって鍛えられる想像力によって支えられている。

(佐分利敏晴「ペペはアンダルシアで勝った」ユリイカ 35号, p.132)

「動きにとりつかれた男」大塚康生氏によると、作画で大事なことは「しぐさ (behavior)」である<sup>1</sup>。「しぐさ」とは、“キャラクターは俳優である、演技こそ主要なポイントである、しぐさこそ最大のみどころである”という根拠に基づいた、アニメーション作画の一志向性をさす。もっとも、その黎明期においてディズニーの影響を色濃く受けた日本のアニメーションの歴史を考え合わせると、アメリカ発の「動き」の概念であり、日本のアニメーション独自のものとは言いがたい。さらに、現在制作されているジャパニメーションのすべてにおいて、「しぐさ」が必ずしも重要視されているとはいえない。しかしながら、魅力ある動きとしての「しぐさ」がアニメーション作画の基本のひとつであることは明白である。そこでこの観点から、本研究で扱うアニメーション作画技術を、「事象のもつ生き生きした動きを意図的に創造するアニメーション作画技術」と定義する。作画の「技術(skill)」というと、単なる手順の習熟という意味合いを帯びるため、創画する上での「技能(performance)」というほうが正確であろうが、「アニメーション作画技術」にはその両面が含まれているので、「アニメーション作画技術」という定義には実質的に「技術」と「技能」の両面を意味している。これらを総称して「わざ」と言い換えることもできるだろう。冒頭の佐分利(2003)のいう、“実際の動きをみてその「感じ」をつかむ観察力”、“デッサン力”は「技術」であり、“思ったものを即座に描き出せる描写力”は「技能」であり、“それ[観察力と描写、デッサン力]によって鍛えられる想像力”は「技術」と「技能」の統合されたものである。これらの「わざ」によって支えられるものが、アニメーションの「動きの質」を左右しているといえる。

しかし、これらのアニメーションの「わざ」は具体的にはどのように習得されるのだろうか。また、「習得する側」はどのように知識を獲得したり、利用していくのだろうか。「わざ」という言葉は、一般的に芸能・技芸に関して使われる言葉であるが、これらの「わざ」は暗黙知として語られることが多い(Polanyi, 1966; 生田, 2000; 瀧元, 2005)。アニメーションの「わざ」も同様に、明言化された段階的習得による学習というよりは、むしろ師匠(や先輩)の「わざ」を「見て倣う」ことがよし、とされてきた領域である。「わざ」の伝承に関しては、「師匠 - 弟子」間の伝達が重要なのは言うまでもないが、倣う(習う)主体である「生徒 = 習得する側」の認知プロセスが、制作物の質の変化に大きく反映するという最近の知見もある(岡田・横地・石橋, 2004)。そこで、本研究では「わざ」の習得を「習得する側」の認知プロセスに注目し、アニメーション作画の「わざ」がどのような認知プロセスを辿り、どのように習得されるのかを探索的に検討する。

---

<sup>1</sup> 2007年6月7日、本研究に関するミーティング(徳間記念アニメーション文化財団事務所)での大塚康生さんとの談話より。

## 2. 「わざ」習得の認知プロセス

認知 (cognition) とは、文字通り「知ることであり、認識」である。知るためには知覚、記憶、学習、思考が必要であり、認知はそれらを必然的に含む (梅本, 1996) ことから、本研究で扱う「わざ」習得の認知プロセスを、「アニメーション作画に関する知識の学習と、その活用に関する思考」と定義する。生田 (2000) によれば、「わざ」習得の認知プロセスには「世界への潜入」「模倣」「型」「間」が存在する。この4要素をもとに、アニメーション作画の認知プロセスを捉えると以下になる。(Figure 1.)

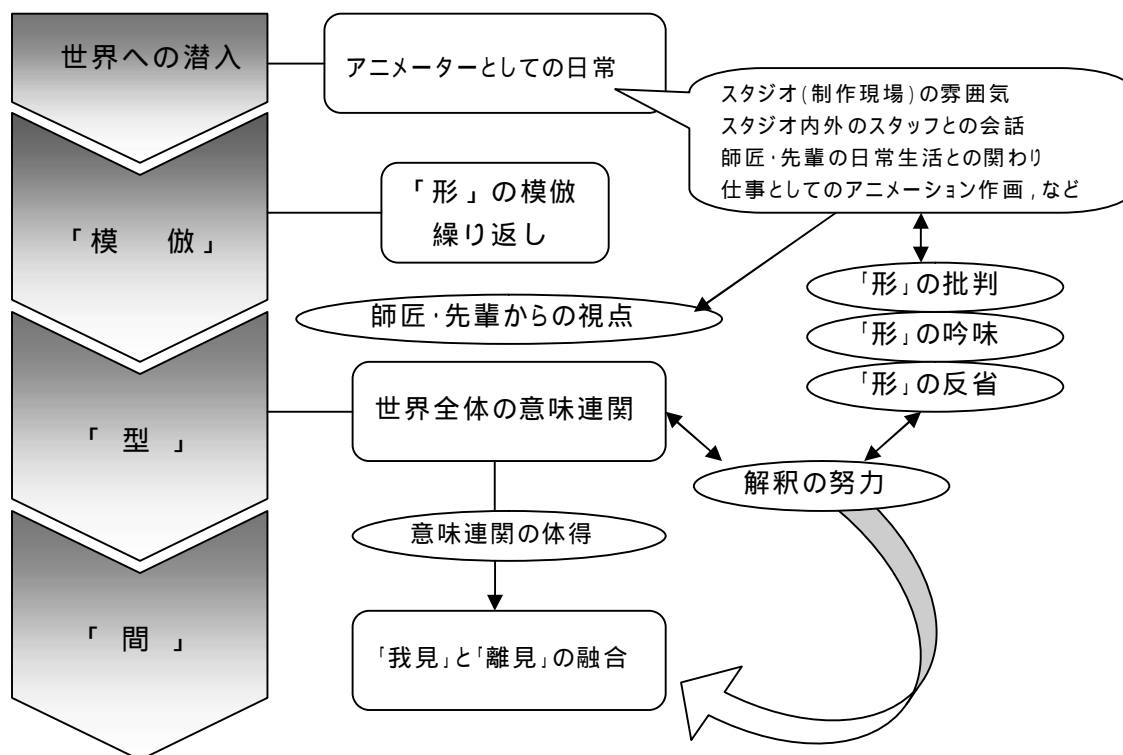


Figure 1. アニメーション作画における「わざ」習得の認知プロセス  
(生田 (2000) をもとに筆者が作成)

「世界への潜入」とは、「わざ」の世界に身を置くことであり、アニメーション作画で言えばスタジオに入り現場の雰囲気に浸ることがその入り口である。五感で感じるものを、自らの身体を通して少しずつ体得していく段階である。次第にスタジオの雰囲気にも慣れ、先輩から仕事を教えてもらうなかで、次に行くことは「模倣」である。「模倣」とは、単なる「写し(原画トレス)」や線の練習に始まり、試行錯誤を経て、最終的に「形の向こうにあるもの」を写しとることまでをも想定した習得過程である。「模倣」には単純に技術面における「模倣」もあれば、仕事の仕方や道具の使い方のコツといった目に見えないものまで含まれる。目に見えないものを体得する過程は、「形より出でて、ここに入る」の段階である。言い換えると、習得する主体者自身が身体全体でその「形」の意味についての納得を得たい、積極的に探りたいという、より開かれた「解釈の努力」をすることであり、このプロセスを経て「形」は「型」へと移行する (生田, 2000)。したがって「型」とは、「模倣」をくり返し、「解釈の努力」を続けながら、「わざ」を「自分のものにする」ことである。アニメーション作画で言えば、自分にとって気持ちいい「動き」や「しぐさ」が描けるようになることであろう。もっとも、「いつまでたっても満足のいく

原画が描けない」とは、上手いとされているアニメーターでさえしばしば言うほどなので、「型」が意味する段階とは、静的なある境地というよりは、動的な心の動きそのものをさしているといえよう。そして、絶え間ない「型」の鍛錬により、最終的に「間」が立ち現われるのである。生田(2000)の言葉を借りれば、「間」とはすなわち、それぞれの「形」を模倣、くり返す活動のなかで、自らの「間」を生成し、豊かにしていく道程であり、そのなかで世界との連関と照らして解釈しながら、状況全体の意味のつながりを密にしていく学習者の認識の変化のプロセスである。このときの、自分自身のまなざし(「我見」)と客観的な状況の意味連関を体得した境地におけるまなざし(「離見」)の相克が融合する地平は、まさに世阿弥の言う「離見の見(his/ her own internalized outer image<sup>2</sup>)」という境地である(西平, 2004)。以上のように「わざ」習得の認知プロセスは、「世界への潜入」、「模倣」、「型」、「間」から構成され、これら4要素は基本的には時系列に沿って起きる。

しかし、これらの変化は「基本的」には時系列に沿って生起するとはいえ、課題によっては習熟の程度に遅速があるため、これら4要素は重層的に起きる。つまり、「間」を体得したから終わりなのではなく、「間」を体得しつつ、「模倣」をしつつ、新たな「世界への潜入」が行われることがあり得るということである。このことは、最近の認知心理学や発達心理学における人間の熟達プロセスに関する議論からも裏づけられる。学習プロセスの説明として、従来考えられてきた「階段モデル(staircase model)」ではなく、「重複モデル(overlapping model)」(Siegler, 1996)のほうが妥当であるという主張である(岡本, 2001)。「階段モデル」(Figure 2.)というのは、いわゆるピアジェ以降の認知発達研究の基盤的な理論であり、ある一つの方略から別のもう一つの方略へと“切り替わる”という変化によって人間の発達を説明するモデルである。これに対して、「重複モデル」(Figure 3.)とは、使用可能な複数の方略のなかで使用頻度の高い方略が最前面に現われるが、どの方略も“相互協調的に結びついている”とする考え方である。

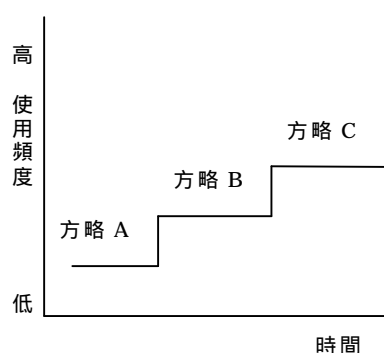


Figure 2. 方略変化の階段モデル  
岡本(2001)より

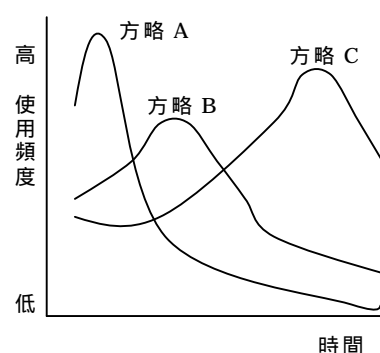


Figure 3. 方略変化の重複モデル  
岡本(2001)より

この観点に立てば、4つの要素は「わざ」を習得するうえで達成されるべき各課題というよりも、全てが繋がって機能する種類の異なった身体的かつ心的活動の状態と捉えることも出来、「わざ」習得プロセスがより明確にイメージ出来るのではないだろうか。したがって、「わざ」習得の認知プロ

<sup>2</sup> On the art of the no drama: the major treatises of Zeami (1984)/ translated by J. Thomas Rimer, Yamazaki Masakazu: Princeton University press.

セスとは、「世界への潜入」、「模倣」、「型」、「間」という異なる心身の活動の有機かつ相互協調的なつながりによって習熟がなされる、多層的な学習の発達プロセスであるということがいえる。

### 3 . メタ認知からの視点：熟達研究から

アニメーションにおける作画技術習得の認知プロセスを、発達や認知心理学の観点から捉えると、熟達化の学習プロセスであると考えられる。熟達研究は、de Groot (1965)によるチェスの研究を嚆矢とし、Simonら(Simon & Barenfeld, 1969; Chase & Simon, 1973; Simon & Gilmartin, 1973)に引き継がれてきた。その根底には、個人差の研究において少数の人が示す優れた遂行をそれらの人達の一般的知能や基礎的な認知・知覚的能力の高さあるいは人格特性で説明しようとした試みが十分な成果をあげられなかった経緯がある(大浦, 2000)。言い換えると、「上達すること」には特殊な才能や性質が必要であるというよりは、別の要因の可能性が示唆されたのであり、このことにより、才能があるから「上達する」というよりは、“よく構造化された豊かな知識の果たす役割”(大浦, 2000)がより重要であるという知見に注目が集まったのである。したがって、アニメーションにおける作画技術習得の認知プロセスにおいても、才能の多寡に注目するよりは、「構造化された豊かな知識が果たす役割」に焦点をあてるほうが、その習得プロセスがよりよく説明できるだけでなく、妥当性も高いといえる。

また、最近の熟達化研究からの知見からは(岡本, 1991, 1992, 1993; 藤原, 1996, 2000), 人が学習するときには、認知プロセスのなかでも特に「メタ認知」方略が大きな影響を与えていることが明らかにされてきた。岡本(2001)によれば、メタ認知とは、“メタ認知知識とよばれる人の認知活動に関する知識とメタ認知制御とよばれる認知活動を統制する過程という2つの下位過程から成っており、このメタ認知知識とメタ認知制御が相互に関連しあいながら認知活動を統制する過程である”と定義される。つまり、アニメーション作画における技術習得過程とは、メタ認知知識とメタ認知制御という下位過程方略を活用し、遂行する発達プロセスと言い換えることができる。具体的には、前述の“よく構造化された豊かな知識”とは、「どのようにしたら上手くなるのか」「どういときにどのようなやり方をしたらよいのか」「どういう方法が一番効果的なのだろうか」(メタ認知知識)という思考や、「前にこれをやって失敗したからこの次はこうしよう」「自分のやり方はあっているのか」「最終的にはこうしよう」(メタ認知制御)という認知活動に関するプランニングやモニタリングをさし、これは前述の「よく構造化された豊かな知識が果たす役割」(大浦, 2000)である。これらの方略(=上達する方法)をフルに活用し、身につけていく技術は、他の熟達プロセス同様にアニメーション作画習得過程においても重要であるといえる。

### 4 . 本研究の目的と意義

本研究の目的は、アニメーション現場における「作画技術」習得プロセスの構造分析、およびそれに関わる考察である。

世間のアニメーションへの注目度が高まるにつれ、一般の人にとってのアニメーションに対する興

味と関心は、作品同様、作り手にも注がれているが、内部の人間がわざわざ「認知プロセス」を公表することは稀である。一般に、アニメーションにおける作画技術習得は「浮世離れた特殊な技芸」と捉えられることも少なくない。外部の人間にとっては神秘的でさえある。そして、内部の人間にとっては自らの世界の「認知プロセス」を呈示し、さらには議論の対象にされることは好まない領域である。したがって、アニメーションの技術習得プロセスが「教育」という観点から活発なアプローチがなされてきたとは言い難いが、日本のアニメーション作品が世界に受け入れられているように、アニメーションにおける「暗黙知」の継承も、熟達化の学習プロセスのひとつとして教育領域内に他の習得(教授)プロセスと同様に位置づけることはそれほど不自然ではない。むしろ、他の伝統芸能や教育領域同様に、この習得(教授)プロセスにおける認知過程を記述・分析し、明らかにすることによって、アニメーションにおける作画技術習得プロセスの一端が一般の人々に理解され、また、教育に携わる人々にとっては新たな教育的価値を見出しうる可能性もあるのではないかと考える。

本研究は新しい政策や学校教育への改善案を提示することは視野に入れておらず、またその用意もない。分節化された知識も、時と場合によっては非常に効果的であることは歴史をみても明らかである。この観点から本研究が、細々とではあるが連綿と繋がってきた、アニメーションにおける作画技術習得の認知プロセスを記録するによって、「教える」「教えられる」ことに関する教育的意義を再考する新たな視座提案の一助ともなれば幸いである。



## 方法: Method

### 1. インタビュー調査

質的研究法は、人々の経験を当事者の視点から理解する上で有効な方法であり、近年、その方法を用い、「当事者の経験の意味」を解釈することの必要性和重要性が認識されてきている(無藤・やまだ・南・麻生・サトウ, 2004)。質的研究法は、量的研究と相補的に多様な形態で行われているが(Willing, 2000/ 2003),その通奏低音として流れているのは“「当事者にとっての意味の理解」と「行為者が生きる文脈・状況・関係の洞察」の2点”(柴山, 2007)であろう。この点を意識した上で本稿では、因果関係による法則を想定する論理実証主義(logical positivism)ではなく、解釈的アプローチ(interpretative approach)の立場から、インタビュー・データを分析した。インタビュー法を使用したのは、“質的調査法においてもっともよく使われているデータ収集法”(Rogers & Bouey, 1996)であり、そのなかでも、「半構造化インタビュー」を採用したのは、当事者の語りには具体的な現実に密着した生き生きとした情報が含まれているだけでなく、人々が自らの経験を自分の言葉で語る語りと意味づけを重視するためである(やまだ, 2003; 柴山(2007)より引用)。

#### 1-1. 調査期間・調査対象

経験年数が10年以上の、制作現場で主に作画に携わってきた経験者9名(男性8名,女性1名)をインタビュー対象とした。調査協力者には調査目的として、「作画技術をより上達させるために何を意識してきたか」であることと説明した上で、本研究および卒業研究論文を目的としたインタビューをお願いし、承諾を得た(添付資料B参照)。調査は、2007年7月から9月にかけて行われた。1人あたり2回,1回につき約1時間のインタビューを行った。調査協力者のプロフィールとインタビュー日時は以下である。(Table 1)

Table 1 協力者プロフィールとインタビュー日時

名前	性別/ 年齢	職業	経験	内訳	インタビュー日時	
					第1回	第2回
Wさん	男性/42	アニメーター	22年	(原画22年,作監18年,キャラクターデザイン(以下キャラデ)20年)	7月18日	7月23日
Rさん	男性/39	アニメーター	18年	(原画15年,作監5年,キャラデ5年)	7月24日	7月31日
Tさん	男性/41	アニメーター	25年	(原画19年,作監10年,キャラデ9年)	7月25日	8月1日
Uさん	男性/46	アニメーター	26年	(原画25年,作監22年,キャラデ20年)	7月26日	8月2日
Sさん	男性/42	アニメーター	25年	(動画検査22年)	7月28日	8月4日
Nさん	男性/52	アニメーター	31年	(原画30年)	8月10日	—
Xさん	男性/43	演出家	18年	(演出助手3年,演出15年)	7月30日	9月15日
Yさん	女性/40	アニメーター	20年	(原画18年,作監17年,キャラデ12年)	〃	〃
Zさん	男性/35	アニメーター	14年	(原画13年,作監9年,デザイン3年)	〃	—

Note. Xさん, Yさん, Zさんのみグループインタビューのため,インタビューは3名とも同日に行った

#### 1-2. 手続き

筆者が各調査協力者と個別に半構造化面接を実施した。1人あたり2回,1回につき約1時間から1半時間のインタビューを行った。面接の記録は調査協力者の了解のもと,ICレコーダに録音

し、筆者自身により逐語録が作成され、トランスクリプトとして書き起こされた(添付資料 A 参照)。面接の質問項目は、学びを構造化する諸資源について知るという研究目的から、事前に「アニメーション作画を扱う上で印象深かったことは何ですか」、「目に見えないものを伝承する/されることについて、どう考えますか」、「新たなアイデアを必要とするときにはどのような情報を参考にしますか」、「なぜその情報が必要だと感じますか」、「身体性と創造は関係していると思いますか」という 5 項目を用意したが(添付資料 C 参照)、ある程度の自由度を持たせるため、これらの項目に拘らずオープン・クエスチョンも併用した。

### 1-3. 研究倫理に関して

調査協力者には、インタビュー・データは本稿および卒業論文以外の使用はしない旨をお伝えし、データの使用に関する同意書をいただいた(添付資料 D 参照)。分析に使用したメディアに関しては、マスターデータおよびそのコピーは安全に保管された。本稿では、調査協力者のプライバシー保護に配慮し、すべて仮名を使用した。インタビュー・データ中の作品名に関しては、タイトルを変名することは作品に対する敬意を欠くと判断し、製作時期・製作(制作)会社等を付記し、そのまま掲載することとしたが、インタビューに登場する個人名はすべて仮名とした。

## 2. 分析の方法

インタビュー・データより作成されたトランスクリプトに基づき、作画技術の習得における認知プロセス、特にメタ認知(メタ認知知識・メタ認知制御)方略に注目して検討した。

### 2-1. 習得プロセスに関するカテゴリ・システム

生田(2000)の「わざ」習得の認知プロセスをもとに作成した“アニメーション作画における「わざ」習得の認知プロセス”に依拠した4カテゴリを基本とした。4カテゴリとは「世界への潜入」「模倣」「型」「間」である。まず、これらの基本のカテゴリ分類に沿って、エピソードを抜粋し整理した(Table 2)。本稿では、基本的に叙述された内容に焦点をあてるためにあえて点数化はしなかった。さらに、整理された4カテゴリはメタ認知の観点から、「どういときにどのようなやり方をしたらよいのか」「どうい方法が一番効果的なのだろうか」などに関する思考(メタ認知知識)や、「前にこれをやって失敗したからこの次はこうしよう」「自分のやり方はあっているのか」などに関するプランニングやモニタリング(メタ認知制御)も見出せるであろうと考えられることから、「計画立案」「予測」「モニタリング」「評価」の4カテゴリを下位概念とした「習得プロセスにおけるメタ認知活動」部分にも注目し、分類、検討した。(Table 3)

### 2-2. 妥当性に関して

本研究の妥当性を高めるために、トランスクリプトから抜粋し、カテゴリ分類したものを、内容構成概念を説明した上で複数の別のアニメーションの制作経験者からも検討してもらった。本研究の目的は、習得過程における認知プロセスであることから、「作画技術上達のためになされている認知全般」や「作画技術そのものに関する構造化された知識」、「上達するために活用している自分なりの

やり方」に関連するかどうかを特に評定してもらった。

**Table 2** アニメーション作画における「わざ」習得の認知プロセスのカテゴリ

カテゴリ	定義・具体例
「世界への潜入」	アニメーターとしての日常(スタッフとの会話/師匠・先輩との関わり, など) 例) 「うちらは, どっぶり (アニメーションの世界に) 浸ってたよね」 「仮眠して, 起きたらすぐにまたやって, っていう生活のくり返しだったけど, 」
「模倣」	「形」の模倣, そのくり返し 例) 「手取り足取り教えてくれるわけではなかったから, 見て倣うしかなかったですね」 「そういう人たちのシートと原画を見て, 真似したよね」
「型」	「模倣」を繰り返す, 解釈の努力を続けながら, 「わざ」を自分のものにする過程 例) 「それが自分のなかでの空間の精度に非常に近いと感じるんですね」 「ココが面白いからこの動きを描くんだ, って描き方をしないと意味がない」
「間」	状況全体(世界)の意味連関を密にし, 学習者の認識が変化する過程。「離見の見」 例) 「身体と心がひとつにつながるっていうか( )」 「ある意味ランナーズハイみたいな感じですよ」

**Table 3** 習得プロセスにおけるメタ認知活動のカテゴリ

カテゴリ	定義・具体例
計画立案	学習者が, 課題に対して自ら目標を設定し, 計画を立てて実行しようとするメタ認知活動 「次はこのようなやり方を試してみよう」「どういう方法が一番効果的なのだろうか」など 例) 「自分のなかでないものがみえてきて, 次にやることのがはっきりしてくる」 「彼のやり方を理解して, 自分の中に組み込むことができるんじゃないか, と」
予測	学習者が, 問題となりそうなことをあらかじめ推測し, それに沿って行動しようとするメタ認知活動 「今回はこのやり方で解決できるのではないか」「前回成功したから, これでやってみよう」など 例) 「モノに対する素直さも大事なんじゃないかと思うんですね」 「従来やり方に戻して, 宮崎さんの作品ってこうだったなあ, っていう風に」
モニタリング	学習者が, 自分の方略(やり方)について統制・制御するメタ認知活動 「前にこれをやって失敗したから, 今度はこうしよう」「今回もこのやり方で大丈夫だろうか」など 例) 「自分だったらどうするかっていうのを, 考えて( )」 「自分の思い込みって言うか, 型っていうか, そうというのが邪魔するから気をつける」
評価	学習者が, 自分の方略(やり方)やその成果について, 評価・判断するメタ認知活動 「今回はこの点で上手くいったのではないか」「このやり方は今回限りではないだろうか」など 例) 「そのやり方で, けっこう上手くいったんじゃないかとは思いますが」 「今のやり方を続けても, 今後長く続けられないのではないかとあって, 」

## 知見: Findings

### 1. 「わざ」習得の認知プロセス

#### 1-1. 「世界への潜入」

新しい世界へ足を踏み入れ、その世界に浸ることを「世界への潜入」という。アニメーション作画における「世界の潜入」とは、初めてスタジオに入り、今までとは異なった価値観や現実にぶつかることである。当然そのときの印象は強烈である。たとえば Tさんは、

T: 特に、ボクは初期の頃に、最初のスタジオに KS くんという人がいて、彼は最初から上手くて、何を描かせても上手いんですよ、で、認めたくはないけれど、天才っているんだなー、って。それで、自分は相当頑張らないと追いつけないという気持ちはあったので、コツコツとやるしかないかな、と。で、天才っていうのが、(KS くんにしても)YT さんにしても、HM さんにしても、自分のまわりにたくさん現れたっていうことですね、100% 天才には敵わないんですけどー、敵わないなりに、自分独自のなんらかのやり方で、こう、敵う部分っていうのを作っていかないと(…)、なんていうか、やってらんない、っていうか(笑)。だから、他の人から学ぶと同時に、じゃあ、自分だったらどうするかっていうのを、考えさせられる存在(…)、が、彼らだったのかも知れませんか。

と語る。他の人たちもほぼ全て、初めて接した職場で目からウロコが落ちるような経験を話してくれた。「他の人は、アニメが好きでよく見ていたり、ある程度知っていたり、中にはもう描ける人もいて、創作能力があった(U さん)」り、「最初から何を描かせても上手い人がいて(R さん)」、先輩は「みんな神様みたい(Y さん)」で、とてもではないが自分がやっていけるか不安だったと語った。今回インタビューさせていただいた人たちは、キャリア 20 年前後のアニメーターが中心であり、その世代がこの「世界」に入った頃は、「第二次アニメブーム<sup>1</sup>」が起きた直後であり比較的アニメーター人口も多く、同期や先輩は多かった。人数が多いということは、創作活動においては非常に重要なことである。critical mass という物理用語があるが、これは放射性物質をそれ以上集積すると自然に連鎖的な核分裂が始まる質量のことをさす。新しいことが起きるにはある一定以上の集団成員が必要であるということでもある。この点からも、良くも悪くも、人が多いということが「新奇性」「創造性」が促進されるといえる。したがって、critical mass という観点からみればある意味恵まれた世代ではあるが、それだけ「世界への潜入」は濃密に行われたと想像できる。しかも、好きで入った「世界」でもある。時間を忘れて、「うちらは、どっぷりと(アニメーションの仕事の世界)に浸って(U さん)」、「落書きを一杯(U さん)」し、「ほとんど毎日夜中までとか、明け方までやって、(会社の)みんなは朝 10 時くらいには出社するから、それまで仮眠して、起きたらまた夜中までやって、っていう生活(U さん)」をくり返すなかで、動画から原画になるまで無我夢中で過ごす。とはいえ、「長時間一生懸命仕事して、自分の時間がなくても、あんまり苦痛でもなく(U さん)」、逆に、楽しかったと回想するアニメーターは少なくない。多分「若かったから(W さん)」かもしれないが、それ以上に「なんとかして上手になりたい(T さん)」という強いモチベーションがあったからであろう。

作画が上手になるために、よく勧められるのが模写や落書きである。R さんは、落書きを始めた経

---

<sup>1</sup> 「機動戦士ガンダム(MOBILE SUIT GUNDAM)」(1979-80、名古屋テレビ・創通エージェンシー・日本サンライズ)が放映された 1980 年代前後から始まるアニメ・ブーム。

緯を以下のように語る。

- R: うん、[実際に試しに原画を]描いてみた途端、それがわかる。描いてみると、全然描けない。で、ボクは、模写ばかりやっていたから、中には漫画とか好きで、自分のキャラクターをいくつも描いている人もいて、そういう人のほうが、まだ出来るような感じがしたのね。(・・)改めて、何も無いところで想像で描いてみると、何も描けないってことに愕然として、それで、落書きをし始めたわけなんですけれど、近藤喜文さんも「落書きしたほうがいい」っておっしゃっていて、
- \*: そうなんです。そういえば、スタジオではみんなよく落書きしてましたね。
- R: パラパラアニメとかね。

見たものを「そのまま」描写することすら難しいのに、「何も無いところで想像して」描くことは、さらに困難である。しかし、「ただ動画を毎日描いているだけで、自動的に原画になれるわけではない(Uさん)」のである。原画になるためには、「どうすればいいのか」。さらには、原画になってからも、「もっと上手くなるためにはどうすればいいのか」。アニメーターは模索を始めるのである。

そして、多くのアニメーターはまず、「模倣」から始める。

## 1-2. 「模倣」

「模倣」するときには、一番身近の先輩や、自分が上手いと思った同輩のモノマネをすることは多い。たとえば、Wさんの場合は、上手な友人の原画を真似てみたという。

- W: 人の、こうー、振り向きとか、そういうのをね、ま、それまでは、ききちきちと、いっぱい絵を入れて割ってくっていうものなんだろうな、って思ってたんだけど、YAは何をやったかっていうと、AからBに振り向くときに、中に一枚歪んだ絵を入れるわけ。ヒトコマだけ。で、「フッ」って振り向かせるってことをやるんですよ。それで、それが面白くて、そればかりやって(笑)。もう、馬鹿のひとつ覚えみたいに、振り向くたびにそればかりやって(笑)。ただ、僕はその、真似をしてたつもりなんだけど、出来てなかったのね。
- \*: というと。
- W: あの一、それを実際に上がったのを見たときにね、その振り向いているときに、中の絵が残っちゃうわけ。で、何でだろうな?って思ったら、YAはそこをヒトコマでやっていたのを、3コマでやっちゃったんだよね(笑)。で、だから、それがわかったときに、「ああ、ちゃんと真似するのなら、徹底的に真似しないとダメだな」って、うん。
- \*: なるほど。真似するなら徹底的に。

Xさんの場合は、コンテを切りかたを以下のように学んだと語る。

- X: コンテは、コンテを切る方法が人それぞれなので、独学せざるを得ない。たとえば僕の場合は、ジブリで研修を受けていたけれど、じゃあ、宮崎(駿)さんからコンテの切り方を手取り足取り教えてもらったかという、そんなことはイチイチ教えてくれなかったわけで、
- \*: 見て倣ってことですかね。
- X: 見て倣うしかなかったですからねー、だから、宮崎(駿)さんや高畑(勲)さんが切ったコンテを読み込んで、自分がコンテを切る時に、このシーンを宮崎さんのノウハウだったら、高畑さんのノウハウだったら、どうカットに割るのが、ということ自分で再現して考える。たとえば、このシーンだったら、「(天空の城)ラピュタ」<sup>2</sup>の時のあのカット割りが使えりかな、とか、組み合わせのパターンを考える。だから最初、コンテを切りはじめた頃は、「(天空の城)ラピュタ」のコンテ集を辞書よろしく首っ引きで、「こういうつながりはアリなんだ」とか、逆に「こういうつながりはナシなんだな」とか、ということを検証しながらやりましたね。これは、ある程度、他の皆さんも通る道なのかな、とは思ってますけれどね。

<sup>2</sup> 「天空の城ラピュタ」(LAPUTA: Castle in the Sky)(1986, 徳間書店・スタジオジブリ)

試行錯誤を重ねながら、まわりの人の制作物を「模倣」する。演出家なら、好きな映画からコンテを起こす練習をする。アニメーターにとって、原画のコピーや原画集を参考に真似することは「模倣」の常套手段であり、多くのアニメーターが実際に行っている。他には、ビデオや DVD を見て、タイミングをチェックして「模倣」することもポピュラーである。

U: なんか、イメージ通りのタイミングにあがらなくて、

\*: で、なんでかなー、って。

U: うん。どこが悪いのかは、なんとなくはわかるの。もちろん、すごく上手くいく時も、たまにあるんだけど、結局、タイミングがしっくり来ようになったのは、そこを辞めて次の会社に入って、丁度その頃、「(Gu-Gu)ガンモ」<sup>3</sup>とかやっていて、スタジオJさんとか、

\*: (スタジオ)Gとか、

U: そういう人たちの、シートと原画を見てからの。「ああ、こうやれば、こういう風になるんだ」って。その原画もほとんどが原画で動画があんまりなかったりするんだけど、で、その原画とシートを真似してやってみたら、思っていたようなイメージになったんで、「あ、これがそうなんだ」って(笑)。

\*: (笑)。そうですね。当時色々な人の原画コピーが出回ってましたよね。あとは、ビデオ見てー、

U: そうそう、ビデオ。ビデオが出てきたっていうのが大きかったね。あれで、止めてみたり、コマ送りしたりとかが大きかった。

\*: みんなやりましたよね、コマ送り(笑)。

U: 当時は、「うる星やつら」<sup>4</sup>とかで、面白いタイミングをやっている人も多くって、その辺の影響も大きかったよね。「あ、ヒトコマ、こんな絵を入れるとこうなるんだー！」とか、トリッキーな動きはこうやるとこう見えるんだ、とか、

\*: 発見したり、

U: 逆に、なんか(原画が)入っているかと思ったら何にも入っていなかったりして、「えー、ここ何も入ってなかったのー？」とか(笑)。

もちろん「模倣」とは、アニメからアニメへの「移し変え」にとどまらない。作画するときには自然を観察して、その様相を模写することも「模倣」である。WさんとRさんは、自然を観察することと作画することについて以下のように語ってくれた。

W: そうですね、描くときは本物をみますね。日本海の波を描かなきゃいけないときには、日本海の海を見に行くとか、馬を描かなきゃいけないときには、馬を、ま、馬は引っ張ってきて描くわけにはいかないから、それは、映画かな、いろんな作品見たりとか。

R: そうですね。人間は観て、感じたモノしか描けませんよね。だから、観たものを描くってことは、その人の生活とか、体験とか(…),'経験値'とかが活かせるってことでもあるんじゃないかな。

\*: そうですね。どれくらい(体験や経験を)消化しているか、とか。

R: 机の上で、絵ばかり描いていても、(いいカットが)描けないし、だからどんなことでも、やってみる、っていうのが大事なのかも知れないと思って、

しかし、いつも戸外へ出掛けて、実物を観察できるとは限らない。そこで、屋内での観察に目を向けると、一番身近な自然観察とは、「自分の身体」である。多くのアニメーターの机の上には鏡が置いてあるが、これは表情や筋肉をちょっと観察するには非常に有効な道具のひとつである。

\*: そのカットと同じ顔とかポーズって、確かにやってますよね。冷静に観察されると、恥ずかしいけど(笑)。

3 「GuGu ガンモ」(GuGu Gummo)(1984-85, 東映・旭通信社・フジテレビ)

4 「うる星やつら」(Urusei-Yatsura)(1981-86, キティフィルム, フジテレビ)

W：描きながら動いてますよね。

\*：そうですね。こういうときはどう動くんだろう、とか鏡の前でやっていますよね。

W：何度もやりますよね。身体で動けないことって表現できないからね。

モノを見て描く。真似てみる。一見、なんでもないことのように感じるかも知れないが、「模倣」を続けていると、ふとその向こうにある「何か」に気がつく時がある。「同じように描いているのに、何かが違う(Sさん)」のである。「トレス線を引く」作業は、正確にはアニメーション作画の技法とは若干かけ離れるが、ただ「線を引く」というそれだけの作業に関する、Sさんの談話は「模倣」の向こうにあるものを語っており、非常に興味深いので引用したい。

\*：「線」って誰が描いても基本的には同じ(にみえる)じゃないですか。でも、何かの差があって、「いいよね、この線は」って感じるんですよ。

S：ただ、それを描こうと思ってもどうやったら実際に描けばいいのかが、言葉にするのは難しいんですよ。人に教えるときでも、「さっきの線と、これはどう違うんですか」って言われても、「なんとなく」っていうことであって、上手く言えませんよね。その「なんとなく」を察してくれているんだとは思っただけ。形は浮かぶんだけど、見えているんだけど、でも、どうしたらそれがそこに「ある」と言えるかが分からない。

\*：よく分からないけど、「ある」。

S：うん。新人の頃は、よくわからないなりにやってきて、先輩から教わったことを、自分なりに、こうすれば、「見えないものが見えるようになるのかな」と思って後輩に教えている、ってことだと思うんですけどね。

\*：ええ。

S：でも、国外のアニメーターさんは、国内とはまた違っていて、トレスの仕方が全然違うんですよ。国内のアニメーターさんは、多かれ少なかれ、意識はしているですよ。少なくとも言えば、意識はしてもらえますですよ。肌は肌、着ているものは着ているもの、っていう。そういう意味では国内のアニメーターさんは、ある程度の描き分けはしてくれているんだけど、向こうのアニメーターさんはただ原画をなぞっているだけで、形を把握していないでトレスしてしまう、本当に何にも考えていないっていうか、ただ引いているだけの線。だから、すごく機械的な線に見えてしまうんですよ。なんか冷たいなあ、って。

\*：Sさんは実際に、現地の人のお話していますよね。

S：ええ。だから、聞かれるんですけどね、「どうやって、線を引けばいいんですか」って(笑)。

「模倣」をすることは「真似」をすることがゴールではない。「模倣」の目的は、「真似」から入って、「自分の絵」にするためであるとUさんはいう。

U：作監やっている頃でも「ないもの」がいっぱいあるんで、もうとにかく、「あ、これいいな」って思ったら、自分の中に取り入れる。好きだから、取り入れていく。それは自分でも楽しいし、人には「それ、真似っこだよ」って言われるけど、「真似っこ」って言われても全然それは構わない。だって、ないんだもん(笑)。自分のなかで、オリジナリティを出そうと思ってやったけど、ないんだもん。だったら、「真似っこ」したほうが早いんじゃないか、って。ギタリストだって最初は、コピーから始めるじゃない？

\*：そうですね。

U：それで、段々自分なりの「音」が出来上がって、オリジナルのものを作るんだから、まあ、自分のなかでは、同じように、取り入れて、自分のものにしていっているだけなんだけどね。今でもやっているんだけど、それが目の描き方ひとつでも、自分にとっては「あ、これいいなー」ってところがあったら、どんどん取り入れて、毎日マイナーチェンジしていっている。

\*：でも、最初は誰でも「真似っこ」から入りますよね？

U：専門学校で講師しているときも言うんだけど、最初は真似でもいい、と。自分のフィルターを通していけば、「自分の絵」「自分のもの」になるから、って。手塚治虫だって、最初はディズニーから始まっているわけだし。でも、やっている間に、独自のカラーになっていくわけでしょ？

「模倣」の向こうにあるもの。それは、文化であったり、経験であったり、その人の人生観であったり

する「何か」である。Sさんが言うように、「言葉にするのは難しい」が、確かにそこに「ある」のである。ここまでみてきたアニメーション作画における「わざ」習得プロセスは、どちらかといえば、技術的側面が強い。「模倣」といっても、とりあえず「形を真似る」ことであり、くり返し練習し、自分のものにしていく、自分の持っている資源と同化、適応させていくプロセスである。しかし、「形」を真似るという過程は同時に、「形」を批判し、「形」を吟味し、「形」を反省していく過程である。序章で呈示した認知プロセスの観点からは、これら「形」への「解釈の努力」が次の段階の「型」へ連なる道といえよう。しかし一方、上述のSさんの談話からもうかがえるように、「解釈の努力」の結果は漠然としており、「なんとなく感じるもの(Sさん)」である。まさに「暗黙知(tacit knowledge)」(Polanyi,1966)として語られる領域のものである。

認知発達心理学における熟達化研究の知見によれば、5年以上の学習経験をもつ「準熟達者」と「初心者(1年未満)」および「中間者(1~5年)」を比較すると、明らかに「準熟達者」は後者2群よりも多くモニタリング(省察)を多用していることが示唆されている。このことから、「世界への潜入」「模倣」以降においては、モニタリングを含むメタ認知活動がより活発にみられると推測できる。そこでこの点にも注目しながら、以降のプロセスである「型」、そして「間」をみていきたい。

### 1-3. 「型」

「型」とは、「模倣」をくり返し、「解釈の努力」を続けながら、「わざ」を自分のものにする過程である。自分のものにするために、何度となく自問自答し、試行錯誤する。その辿る道程は人それぞれであろうが、目指すところのゴールは「いかに納得できる作画表現を体得するか」である。さらに、「面白いアニメーション表現とは何か」への自分なりの解答である。当然であるが、答えはひとつではない。

Y: 私のあとの世代からは、普通に大手のアニメ専門学校に行き、アニメーターになる人たちが出てきていて、そういう人たちにとっては、アニメは今の流行の絵を描いていく、見たことあるアニメの絵を描いていくこと、みたいなのもあるようなんですけど、私は逆に、安彦さんたちは「人間」を見て絵を描いているみたいに感じて、ああいう風に表現することが目指すところだなー、ってなんとなくそっこのほうに心が惹かれますね。

\*: 「アニメ」から「アニメ」ではなくて、「人間(の芝居)」から「アニメ」に、ですね。

Y: だから、(安彦さんや宮崎さんの作画を)見ている間は、その人(=アニメキャラ)が生きていると思って見ているんですよ。

Yさんにとっては、アニメの「キャラクター」は生きている「人間」である。目指すところは、生きている「人間」のしぐさや表現である。また、Tさんは空間を表現することで「何か」を見出そうとしている。

T: レイアウトの組み方、とか(…),これは、アニメ作画からは離れちゃうんですけど、ボクは「(少女革命)ウテナ」の前後あたりから文化学院に通っていたんですよ。現代美術的なアプローチをしてみたことがなかったんで、で、そこでは、油絵を描いたりしてたんですけど、それで、入ってからわかったんですけど文化学院って抽象画の学校なんですよ。具象画も過程としてはあるんですけど、現代の美術において、発想を突き詰めていくと、最終的には抽象画になる。で、抽象画っていうのはそもそもどういふものであって、なぜ具象画から抽象画になったのかとか、抽象画という表現方法は何がしくてそれをしているのか、とか、抽象画で何が表現できるのか、とか、何を持って抽象画を毎日飽きることなく描いているのか、とか、自分のどういう部分を切り取って抽象画に埋め込んでいくのか、とか、同じように見える抽象画でも画家によってまったく違うものになるはずでー、その違いついていうのはどこで見極めて



いくのか(…)、そういうのをすごく考えさせられる機会が持てたんですけど。それで、ここである程度結論として、画ってというのは、空間表現をしているんだと。それで、その空間表現の仕方っていうか、自分なりの空間、っていうのがそれぞれあって、その空間を表現するに当たっては、それぞれの空間認識があるんで、それを上手く捉えるっていうことが必要なんだけど、でもその空間にはモアレ(不定形の曖昧空間)的なものが存在しているんじゃないかと。その一、昔からアニメ見てて思ってたのが、グニャグニャと四角いものが丸くなったり、変化するサマそのものが楽しいっていうか、そこにすごく惹かれていて、そこを物語性とかなく、動きのなかで出現する 2.n 次元(に てん エヌじげん)かに、グッとくるものがあるって、それが自分のなかでの空間の精度に非常に近いとを感じるんですね。

さらに、ライブアクションを見ながら原画を起こした経験を通して、Rさんはアニメーション作画における“机上の論理以上のアプローチ”を知ったと語る。

R: 「耳をすませば」はたまたま、演奏シーンのカットをやらせてもらえることになって、実際演奏している音にあわせてやるので、実際の演奏ビデオを見て、カウンターを送りながら、コマ送りして。「こんな感じだろうなー」っていちいち、描き送りのなやりかたしていったんだけど、それが、またね、なんか変なりアリティが醸し出して、普通原画描いているときには入れないような、無駄な動きとかがあるんですよ、身体の揺れとか。これは、完全なモーションキャプチャーじゃないから、普通の原画に変な原画が交ざっているような感じで、そのとき、すごく思ったのが、「へー、こんな感じで出るんだー」って。で、あるカットとか、身体の[心臓の上のあたりを指して]揺れとかが変にリアルなんですよ、で、近藤(喜文)さんも笑っているんですよ。なるほどー、って。

\*: それは、描き送りみたいに描いていたら、その変な雰囲気が出ちゃったってこと?

R: うん、出ちゃったんですよ。

\*: 今はデジタルで、人間の動きをやらうと思えば簡単に出来ると思うんですけど、そういう映像ってスムーズすぎちゃって、逆に気持ち悪いんですよ。動きの流れの真ん中に、そういう、ノイズじゃないですけど、一枚入ると違うんじゃないかと思ったりしますよね。

R: そうかも知れませんが。

今回のインタビューイの多くはスタジオジブリの劇場作品に携わった経験があり、特に、宮崎監督からの影響を大きく受けている。宮崎監督は、「“感じ”がよければいいのだ」ということをしばしば強調するという。「“感じ”がよい」とは、一体なんだろう。わかるようでわからない。「“感じ”がよいとは何か」「リアルとは何か」という監督からの問いに対する答えは、自分なりに格闘し、導き出すしかない。なぜなら、監督の考える「より“感じ”がよいもの」は監督でさえその都度、修正、再構築しているからである。Xさんは、以下のようにいう。

X: いや、宮崎さんって実は、作品に参加している全スタッフのエキスを吸いながら作品を作っていて(笑)、自分が不満をおぼえている原画マンの、原画の上がりの内容ですら自分のエッセンスにしちゃっている。だから、イチから自分で描くのと絶対違う解答に到っているんですよ。その原画マンが上げてきた中身の何らかを必ず吸いとして、それをカットとして仕上げていますよ。だから、宮崎さんだからといって、絶対的な答えが自分のなかにあるわけではないと思うんです。

\*: うーん。

X: 演出は出来るだけ、吸いとりたいと思っているので(笑)。

宮崎監督作品を通して、また他作品の経験もあわせて、「“感じ”がよいとは何か」を自分なりに考えていったのが、Uさん、Rさん、Nさんであった。自ら立てた問いに、自分なりに答えを見出していく自問自答のプロセスこそが、まさに「型」であるといえよう。たとえば、Uさんは宮崎監督の近くで仕事をしていて、「“感じ”よさ」に対する監督の考え方に気づき、自分のなかで咀嚼していく。

- \*: Wさんは、YAさんや宮崎さんに刺激を受けてきて、  
W: 「考えかた」がね。実際には、どうしてYAはこう動かすんだらう、とか、何で宮崎さんはここで枚数を使うんだらう、とかあんまり理解していないから、倣うっていうのとちょっとまた違うのかも知れないけれどね。だから、どういうときにこれを使うか、っていうのもあんまり考えていない。実際的にどうかではないみたいな( )、でも、そういう(動きをつくるとか、枚数を使うとか)「考えかた」はあるな、と思った。

そして、Rさんは「リアルとは何か」を考え、他のリアル系の作品を経て、再び「“感じ”よさとは何か」という問いに戻ったときに、宮崎監督のいう「リアル」に気がついたという。

- R: 「もののけ(姫)」では、[他で携わったリアル系作品の]リアル感よりは、また違う方向なので、  
\*: 一回、リセットして、  
R: 従来のやり方に戻して、宮崎さんの作品ってこうだったな、って思い出して(…)。宮崎さんの言葉って(…)あとあと考えると、一番残っているんですね。リアルってことについても、よく、物理現象的なリアルってあるけど、宮崎さんはそんなのどうでもいいんだ、って言うんですよ、それより「何を表現するか」ってことのほうがよっぽど大事だ、と。色々考えた余分な動きは、そういうものを入れることが悪いっていうよりも、そういう原画を入れると、「なに余計なことしてるんだ」って思えるらしい。大事なのは、(カット内容の)表現なんだから、って、  
\*: 何を言いたいのか、あなたは、ってことですよ？  
R: うん。何をどう伝えたいのか。これは、考えれば当たり前のことなんだけど、  
\*: 難しいことですよ。  
R: でも、その言葉だけで本当に勉強させてもらった。で、なんか、(社内で原画を)やっているときはもう、なんとかがんとか言われて、くやしかったりもするけれど、あとからふりかえると、意味がわかってくる。

さらに、Nさんは動きの「観察」と「“感じ”がよい」が結びつく地点に、自分の考える「アニメの面白さ」が現われるのではないかと考える。

- \*: 「“感じ”がいい」というのは具体的には、  
O: 最初はよくわからなかったけど、最近になってちょっと(…)、わかりかけてきた、っていうか(…)。昔は、(曖昧で漠然とした)「感じ」よりも、正確に表現することのほうが大事だと思っていて、そっちのほうが正しいと思っていたんですよ。でも今、外の仕事というか、宮崎さんと離れて仕事してきて(…)、それからジブリにまた戻ってきたときに、というか宮崎さんの仕事にまた関わるようになったときに、やっぱり宮崎さんは一番スゴイ、ってことに(笑)気がついて、  
\*: 「(ホーホケキヨ となりの)山田くん」<sup>5</sup>のあと、リアル系といわれる劇場作品をやってきて、  
O: 一連の、リアルといわれているような作品を、宮崎アニメじゃないものをやってみたら(…)、何本もやってみたあとで、やっぱり宮崎さんのやってることってスゴいんだな、ってことと、宮崎さんの、観察したものをアニメにしていくってことのスゴさにやっと気がついた。  
\*: 以前おっしゃっていたのは、分解していったって、最小単位まで分解していったって、それを再構成すれば、動きが再現できて、そこに空間が現われるんじゃないか、っていうことでしたが、それと宮崎さんの方向性はある意味対極ですよ。  
O: 自分なりに工夫してやってきたこと、解釈してきたことが、リアルなものをやりながら、でも、満足できない、できなかったっていうか。そういうことじゃないんだ、やりたいことは、って気がつき始めて、そのときに何が必要なのかっていうことを考えていて(…)。その、「観察」って、よく、「観察」して動きを描け、とか言われますけど、その「観察」って再現するための「観察」じゃなくて、その動きのなかで何が面白いのか、何をとり出せば、アニメーションとして面白くなるのか、ということを取り出すことが大事なんじゃないか。本人が、面白いと思って描いてなければ、どんなにそれが正確に動いていても面白いアニメにならないんじゃないか、って。そういうことを思い始めたんです。  
\*: 動きの面白いところを探すこと？

---

<sup>5</sup> 「ホーホケキヨ となりの山田くん」(My Neighbors The Yamadas)(1999、徳間書店・日本テレビ・博報堂・スタジオジブリ)

- O: これが面白いからこの動きを描いてみる, この動きのココが面白いからこの動きを描くんだ, って描き方をしないと面白くない。というか, 意味がないんじゃないか, と。それが一番大事なんじゃないかな, って。だからその, 「“感じ”が出てればいい」っていうのは多分, 描くほうが何かを感じるっていうか, そういうことであって, ここまでが「“感じ”がいい」もので, ここからが「“感じ”が悪い」って, そういうことではないんじゃないかな, と思う。
- \*: 一直線上に存在した, 単純な二元論的な考えではなく, 「“感じ”がいい」ものはまるごとそこに存在しているんだ, と。
- O: そういう動きが面白いんだ, ってところで描かれていれば, それは「“感じ”」として, というより, アニメートとして面白いものになっているんじゃないか, って。
- \*: それか, 「“感じ”がいい」ことに繋がるんじゃないか, と。
- O: 思いつきというか, 解釈というか, 「面白いものを思いつく」っていうのがいいアニメーターなんじゃないかな, と, 最近では思っているんですけどね。自分が下手だからそう思うんですけど(…), 上手い下手より, 「面白いことを思いつく」ってことのほうが大事だ, と。
- \*: 「面白さ」っていうのは, 自分なりの動きの面白さとか, 解釈の面白さ, とか自分なりの面白みの見つけ方とか, ですよ。そのために, 観察したりとか,
- O: 観察したり, 感じたり。(…)すごく格好いい言い方ですけど(笑)。技術だけじゃない部分, テクノロジー重視っていうか, そうじゃないところで, それだけが問題じゃない, ってところで, けっこう何か出来るんじゃないかなあ, って(…)
- \*: リアルにやろうとして, 上手いといわれる人の原画をコピーするとか, 実写を真似するとかってことが, けっこうよくありますけれど, そこではない, と。
- O: うん, 私も, 職業人としての年齢が高くなってきているからかもしれないけれど, 「あの人はスゴイね, 上手いよね」とは言うことはあるけど, 同時に「上手いけど面白くないねー」っていう話にもなりますね。
- \*: それは「らしさ」が出ていない, とか「感じ」が出ていない, というのとは別ですよ?
- O: ええ。
- \*: すごく絵も上手で, 芝居もよく動いているんだけど, でも, 何が違う?
- O: 「感じ」が出ているってことは, 逆に, あまり繋がっていない, っていうか。

以上は, いずれも「自分にとっての“感じ”よさ」へのそれぞれの自問自答であり, 仮に彼らの考えたことを鵜呑みにし, 中途半端に気に入った部分だけを取り入れても何にもならないことは明白である。かといって, 全く役に立たない雑談かといえばそうではない。「型」とはそういうものなのではないだろうか。再度くりかえしになるが, 「型」とは, 「解釈の努力」を続けながら「わざ」を自分のものにする過程である。私たちは, 新しい服を着るときに, 少しずつ自分の着やすいように調整をしながら着こなししていく。この過程で, 服は自分のものになっていく。「型」とはこの“着こなしして, 自分にじっくりくる服にする”という一人一人の個人的な過程なのではないだろうか。

「型」がユニークなプロセスであるという観点に立てば, 個々の過程には共通性は少ないが, そこに普遍性がないわけではない。だが同時に, その普遍性も決して多くはなさそうである。ということは, 「型」について何も語っていないに等しいと主張も成り立つ。しかし, 「多くはない」ことイコール「意味がない」ことにはならないはずである。「運動」に関する研究をしている生態学心理学者は以下のようにいう。“[「運動」の持つ一回性というユニークさに関して]何もかもを相対の水面の下に沈めてしまえるほど, 事実は脆弱ではない。事実とはそのように語られることの前にある, わかりにくさのことである”(佐々木, 2005), と。したがって, 本稿においても, インタビュー記述の一連の羅列の向こうに見える「何か」を呈示しているが, それは「何か」に対する明快な解答ではないということを強調したい。

以上のことから, 「型」は個々人の「解釈の努力」のプロセスであることから, 個人の物語としての要

素が強くなっていく。微妙ではあるが普遍性もあるとはいえ、このプロセスをわかりやすく説明することは困難であり、また意味もないだろう。しかも「型」の向こうには、「間」というものがあるという。さらに、次の段階である「間」は、「世界への潜入」「模倣」と比較すると、明らかに不可視的である。「間」とは一体どのようなものなのだろうか。

#### 1-4. 「間」

序章で、「離見の見」が「間」の境地であると述べた。「境地」であるということは、その心持ちの状態であり、この段階に関しては小手先の技術論などで語られることはほとんどない。したがって、「間」に関する語りは当然、精神的なものになるが、インタビューイーが共通して語ったことに、「リラックスすること」で「間」の境地を経験している様子が見えてきた。たとえば Wさんは、自分の感覚に正直になることによって、「クリアな」境地になったという。

- W: 感覚ね( )。自分に正直になれば、うん、いいだけのことなんだけど( )、難しい話かも知れないね。正直、っていうより、忠実って言ったほうがいいのかも知れないかなー。
- \*: たとえば？
- W: ものの捉え方、空間の捉え方も含めてどんなこともそうだと思うけど、自分はこう感じたとかね。残すっていうかね、身体(感覚)に刻まれているものを記憶しておく、っていうかね。
- \*: 身体の感覚って大きいように感じますね。
- W: そう、大きいですね。でも、そのクリアな状態っていうのが、実際はその時は見えてはなくて、
- \*: 「あー、あの時の、あれがそうだったんだな」ってあとから思うことってよくありますよね。
- W: うん。一生懸命やっているときって、なんかよくわからないけど勝手に身体が動いていて、
- \*: そういう時ってリラックスした状態だったりするんですよね。
- W: そう。だから、そういうリラックスできる状況が出来るといいんですよね。
- \*: そういう状態はいいですね。
- W: そういう時って、苦勞を苦勞と思わない、っていうか、
- \*: 描かなくっちゃ、というよりは、描きたくて描きたくて、楽しくって描いているっていう。
- W: そういう感じですよ。

Wさんは、さらにその境地を、「酔っ払っているだけのような(状態)」と形容する。

- \*: そういう時ってあまりにも無我夢中なんで、自分ではわからないとは思いますが、そのときに、人間って何を考えているんでしょうね。
- W: ( )余計なことは何も考えていない、んじゃないかなー(…)、考えてないってことはないんだろうけど、まあ、まわりの音は入らないよね。
- \*: まわりの音は聞こえなくなる？
- W: まわりのそういうのは、聞こえない(…)、どうでもよくなっていきますね、ただ、(目の前の)それに集中していて。だからといって、出来たものが必ずしもいいものとは限らないんだけどね(笑)そのなんていうのかな、ただ酔っ払っているだけっていうか(笑)。
- \*: (笑)
- W: ただ、その酔っ払っている状態が多ければ多いほど、幸せだよ。で、それが多ければ多いほど、その分たくさん描くから、たくさん描いて、描いているうちに、その、身体と心がひとつにつながるっていうか、描きたいものと描いているものがつながっていくんじゃないんですかね。
- \*: 「描きたいもの」と「描いているもの」の差がなくなっていく？
- W: そこが気持ちいいのかな。
- \*: そうですね、他の人はどうであれ、やっている本人が気持ちいい、と(笑)。
- W: そうかもしれない(笑)

Wさんの談話からは、「間」の境地は楽しそうである、ということのほうがえる。しかし、「ラク」な境地かといえば決してそうでもないのであろう。それは、「出来たものが必ずしもいいものとは限らないんだけどね(Wさん)」という言葉からも推測できる。傍から見るほどには、「ラク」な境地ではないのだろうか。Sさんは、動画の新人に線を教えていて次のように感じたという。

S：びっくりしたのが、今年入った新人の子たちなんですけれど、最初の2ヶ月くらい、研修として週1回とか2回、教えていたんですけど、そのときに引いていた線と、本番として始めるときの線が全然変わっていたんですよ。家でも練習してたらいいんですけど、でも、線がすっかり変わっていて、「これ先週末までは全然違った線だよな？」って線になっていた。

\*：本人は全然気がつかないんですか？

S：そうなんです。「あ、そうですか？」なんて言っているくらいで(笑)、本人的には全然気がついていないようで。本人たちは、研修で言われたことを、そんなに意識しているってほどでもないんだろうけれど、どこかで意識はしていたんじゃないかなあ、って思いますね、きっかけがよくわからないんですけど、やっぱり、本人も自覚してきたのかなあ、って思ったんですけどね。

\*：本人も描いていて、ラクになったとか(…)

S：いや、そういう感じでもないですねえ。ある時を境に、急に出来るようになってしまいましたけどね。

「無我夢中」でトレスをしていて、あるとき急に出来るようになる。このような経験はアニメーターなら何度か経験しているだろう。またアニメーターでなくとも、なんらかの習い事やスポーツなどで経験したことがある人もいだろう。「間」の境地は、そのような「無我夢中」の状態ともいえそうだ。Sさんは新人の子が「ラクになっているとは感じない」と言うが、Wさんは「無我夢中で余計なことを考えなくなり」「それが多いと幸せ」だという。「無我夢中」状態の蓄積、あるいは累積が、「間」の境地でもあるのかも知れない。Yさんの談話からもその点がうかがえた。

\*：想像力逞しい子どもでした？

Y：はい！

\*：いや、今でも想像力逞しいですよ(笑)。というか、今の方がパワーアップしているかも。

X：ある意味、ランナーズハイみたいな感じですよ。

Y：そうですね(笑)。長いこと、ランナーズハイ。

\*：脳内麻薬が(…)

X：うん、出っ放しになっている(笑)。

Y：そうかも。なにしろ、高校卒業まで、割と風邪を引きやすい体質だったんですよ。季節の変わり目には必ず風邪引いて、扁桃腺腫らして、高熱出して寝込む、みたいな。それが、アニメーターになってからほとんどを風邪を引かなくなりましたからね。だから、多分脳内麻薬が(…)

\*：そうですね、

X：ずっと、出っ放しなんだ。

Y：ずーっと出っ放しですね。

X：それは精神衛生上、非常にいいことですよ。

「自然体」ということばがあるが、肩の力が抜けた、「自分」を意識していない(が、同時に「自分」の中心軸はある)状態が、「間」の境地なのだろうか。しかし、「間」は「到達点」ではない。この境地を経た先には、新たな「世界への潜入」や「模倣」、「型」があるのであり、前述のとおり、これらの「わざ」習得プロセスは重層的に生起しているという見地に立てば、「間」は次の「世界」への単なる中継地点なのである。

アニメーション作画における「わざ」習得は気の遠くなるようなプロセスである。これらのプロセスを、

特に本稿では個人の認知過程に注目しているため、何も知らない人が聞けば、確かに「苦しそうで大変」な世界かも知れない。「好きだから続けているのだ」「才能がある人だから、やれるのだ」と思うかもしれない。しかし、この習得過程に関するインタビューでは、プロセスに影響を与えるものとして「先輩・仲間・友人」に関する談話は多く、なおかつ非常に興味深かった。「先輩たち」から刺激を受け、「仲間」に助けられ、「友人」に励まされながら、仕事をし続ける。当たり前といえば当たり前のことであるが、アニメーションという一種特殊な世界に集まる人々も、日々鍛錬し、才能を振り絞って凌ぎを削ると同時に、他のさまざまな「世界」と同様に、相互協調しながら職業人としての生活を送っているのである。このことは、集団作業であるというアニメーションの特性も相まって、アニメーション作画習得プロセスにおいては、「先輩・仲間・友達」が大きな促進剤となっていると考えられる。

### 1-5. 「先輩・仲間・友達」

「先輩・仲間・友達」には、「世界への潜入」の時点で多くの人が出会う。しかし、その後もさまざまな仕事をするなかで、最初に没入した「世界」で出会った「先輩・仲間・友人」の影響は非常に大きい。たとえば、Yさんが最初に出会った「先輩たち」は「神様のよう」であったという。

Y: 私がものすごくついていたと思うのは、スタジオに入ってすぐ、たくさんの上手い原画を見れたってことですよね。目指すところが高かったとしても、それが目の前にあったってことで、少しでもその高さに自分を引き上げる努力は出来るじゃないですか。レイアウトひとつ描くときも、レイアウトって何だ、って同期の人たちと話していて、「どういうレイアウトがいいレイアウトなんだ」「パースがあってればいいのか?」「いや、パースだけじゃないだろう」とかよく話し合っていたんですけど、イマイチよくわからない。で、リテイクが戻ってきて、TNさんにレイアウトの直したのを見てもらうときにも、「このレイアウトはこのアングルだろう?」とか言われて、

\*: このカットには、このアングルしかあり得ない、と。

Y: ええ。「こうならこうだろう」というルールがあるらしく。よく「映画とかを見る」って言われました。理論で説明は出来ないことだ、と。TNさんの場合は、「なぜ、そうなるかと言うと」って必ず、理由がある。そういう思考回路になったのは、TNさんのお陰です。でも、それも私たちの世代までで、下の代からは、そういうこともなかったみたいですけどね。

\*: それは、超ラッキーでしたね。

Y: そう、超ラッキー。超ラッキーなんだけど、天井がどんどん高くなっていった(笑)。

\*: スタジオGって、本当にスゴイ人ばかりいましたよね。

Y: もう、神様のようです。直接見れないところも、神様のよう(笑)。

X: Yさんの場合、大きいのは、最初に出会って「スゴイ!」っていう先輩が、今でも現役第一線で活躍しているってことだと思うんですよ。

Y: そうなんです。すごいなー、と思っていた先輩が、「エヴァンゲリオン新劇場版:序」<sup>6</sup>を見たらやっぱりスゴくて、自分との距離が縮まっていないうすー、みたいな(泣笑)。

X: 言ってみれば、Yさんの「心の師匠たち」が現役でバリバリやってるってことで、いつまでも新鮮に「心の師匠たち」であり続けてくれているという。

また、Rさんが違う世界観を感じたのは、一緒に仕事をする「仲間・友達」からであった。

R: 今まで、普通のアニメーションの、いわゆる絵と絵をつなぐ描き方だったのが(…)、違うんですよ。「(ホー

<sup>6</sup> 「エヴァンゲリオン 新劇場版:序 EVANGELION:1.0」(EVANGELION:1.0 YOU ARE(NOT)ALONE)(2007、クロックワークス・カラー)

ホケキョ となりの)山田くん」で TOさんと、HSさんと、THさんに出会った。みなさん、目からウロコのような原画を描くような人たちがばかりだったから、[手元を見て]「これは！これは面白い！」ってことばかりだった。特に、HSさんなんかは、それまで自分には(ジブリの作画ということで)ガンジガラムだったようなところがあったんですけど、ボクはジブリの社員原画だったから、でも、HSさんの原画がものすごく自由度の高い作画に見えたんですね。「こんなにやっちゃっていいんだー」みたいなね。それで、こんな原画描けるんなら楽しいな、って。

Wさんの場合は、原画を描く上で、演出という「仲間・友達」の存在が非常に有り難かったという。

W: そう。それまでは、ホント初歩的なことがわかんなかったから、そういう技術的なリテイクはあったけど、演出のSTさんに会って、(演出)意図が違うっていうリテイクをもらって初めて、演出家っていうのはいるんだ、ちゃんとね、と、なんかやっとなんか「人」と仕事してるな、って感じがして、こう、見えないものが、まあ、その時「見えていない」ってことは自覚してはいないんだけど、別なモンが、生き物がいるな、って、そういう感じがしました。そういう「別の生き物」がいるな、って感じられるのはイヤなことではないですよ。結局は、アニメーションが好きで、アニメーションのことしか知らなくて、どちらかという人と接するのはダメで、自分が描きたいものだけ描いてればいい人間だから、だから、絵を描く、作画の仕事に就いたっていうことではあるんだけど、でも、そういう「別の生き物」は悪くはないなと、思う。[自分の持っている感受性を]引き出してくれる演出家、そういう場所とか人に出会えるとラッキーなんだよね(笑)。

Uさんがアニメで表現するという「世界」に深く浸れたのは、「仲間・友達」との語り合いであった。

U: そのスタジオにいて、一番楽しかったのは、オレが(作監だったから)若い連中のリーダーみたいな感じでやって、原画マン連中集まって、若手だけでみんなで話しをして、ここはこうやるよ、とか話し合っで1本作る、っていうことをやっていたの。このカットはお前やれよ、とか、このカットはオレがやるよ、って割り振りしたり、ここは枚数使おう、とか、その代わりにこっちは抑えようとか、色々そういう話し合いを、飲み屋でやってた。飲み屋で仕事の話しかしないの。たとえば、役者の人が、芝居論をディスカッションしたりするじゃない、飲みながら。あんな感じで、アニメ談義をするわけ。あの作品のアレがよかったよね、とか、ああいうのをやりたいよね、とか。そういう話し合いを、気心知れた仲間でごちゃごちゃ話しながらやっていて、そういうのが一番楽しかった。今は、そういうことがなかなか出来ないけど( )。同じ作品をみんなで作っていると、だいたい同じ時期に仕事が一段落するから、みんなが終わるあたりで飲み会やればいいわけで、仕事場は仕事をしているから、特に喋りしているってわけでもないんだけど、飲み会には皆集まってなんだかんだとよく話をした。そういうのが楽しかったよね。もちろん若かったってのもあるけど。自分一人が、ひいこらしながら作るんじゃないって、この人はこういうのが得意で、とか、この人はこういうのが好きで、とか、こいつはまだこの辺が難しいとか、あいつならこれくらい出来るだろう、とか、そういうのがちゃんとあったんだよね。

\*: 同じチームだとお互いのクセも分るし、

U: 段々、上手くなっていくのも分る。

「先輩・仲間・友人」がもたらしてくれるものの大きさを考えると、最初にどのような人に会うかは非常に重要なことである。もちろん、これはアニメーション作画に限らないだろうが、「作画」すること、すなわち「表現」が「その人のそれまでの体験や経験値から出てくる(Rさん)」とすれば、「先輩・仲間・友人」と共有する時空間は、アニメーション作画の「わざ」習得のプロセスにおいては、「上手くなること」や「自分と世界の連関を体得すること」とかなり密接に関係しているといえるだろう。

## 考察：Discussion

### 1. メタ認知活動の影響

前章で、「型」、さらに「間」の認知において、メタ認知活動が活発にみられるだろうと推測したが、認知発達心理学におけるいくつかの熟達化研究からもそれは裏づけられる。前述の演劇の演技者に関する研究からは、「準熟達者(5年以上10年未満)」と「初心者(1年未満)および中間者(1年以上5年未満)」の間には、モニタリングの質と量において明らかな差異があることが示され(安藤, 2002, 2005)、小学生高学年の算数の文章問題に関する研究からは、成績高群(成績上位25%)におけるメタ認知知識活動が活発であることが確認された(岡本, 1993)。また、メタ認知訓練による子どもの読み障害に関する研究によると、メタ認知的気づきを採り入れた教授法はそうでない教授法と較べ、より高い効果を示し、メタ認知によって子どもの読解方略とメタ認知(メタ認知知識、メタ認知制御)が再構築され修正されることが実証され、この知見により、メタ認知には自分の認知活動そのものを修正し、再構築するようなはたらきがあるのだということがわかった(Palincsar & Brown, 1984)。

このことから、アニメーション作画の「わざ」習得における認知活動にも、認知活動そのものを修正し、再構築する機能を持つメタ認知活動が多くみられるだろうと推察できる。そこで「型」および「間」に関して、これらのメタ認知に関する知見を踏まえつつメタ認知の観点から再度、考察したい。

#### 1-1. メタ認知知識：「計画立案」「予測」

メタ認知知識には、自ら目標を設定し、計画を立てて実行しようとするはたらき(「計画立案(planning)」)と、問題となりそうなことをあらかじめ推測し、それに沿って行動しようとするはたらき(「予測(predicting)」)がある。具体的には、「次はこのようなやり方を試してみよう」、「どういう方法が一番効果的なのだろう」とか、「今回はこのやり方で解決できるのではないか」、「前回成功したからこれでやってみよう」などと考えることである。アニメーション作画技術の習得においては、「敵わないなりに、自分独自の何らかのやり方で、こう、敵う部分っていうのを作る(Tさん)」なかで、自分なりの方略を編み出そうとするときに、メタ認知知識(「計画立案」「予測」)が活用される。しかし、前章でも述べたとおり、「型」は人それぞれであることから、個々のメタ認知方略もそれぞれである。たとえば、Wさんは以下のようにいう。

W：あまり、人には聞きませんね、( )あまり人に聞かないで、あの、なんていうか、新しい解決とかを人に求めることはなくて、その状況が想像するのが難しいんだけど、人に聞くとしたら、確認として人に聞くことはあるけれど。表面的になんとか、っていうことではないかもしれない( )、というか、逆に、自分のなかで持っているものがあって、それとの差がはっきり見えてくる？

\*：うーん。

W：それは、YAならYAの方法なんだけれど、自分とはこう違って、と考えることで、彼のやり方が理解できて、自分の「考えかた」のなかに組み込むことが出来るんじゃないかな、と。あと、自分の思い込みっていうか、型っていうか、そういうのが邪魔するから、このドアは引けばいいのに、ってところで、何度も押ししまったり。でも、それと同時に、モノに対する素直さも大事ではあると思うんですね。

\*：描くということへの素直な気持ち？

W：うん。また、宮崎さんの例になるんですけど、「描くこと」に対する気持ちがすごく素直で、遠慮のない



自由な、ああいうシンプルな気持ちが一番なんじゃないかな、と思ったんですよ。

アニメーターにはWさんのように、あまり人と話をせず内省的に熟考するタイプは多い。また逆に、前章の最後に「先輩・仲間・友達」に関して述べたが、周りの人と話し合いながら気づいていくタイプもいる。具体的には、「役者の人が芝居論をディスカッションしたりするように(Uさん)」仕事仲間同士で議論するなかで、自分の技術や他の人のやり方を学び、技術を高めていくアプローチもあるだろう。その他にも、たとえばYさんは、リテークを通して「先輩」と話をするなかから教わったという。

Y: スタジオに入って2ヶ月くらいに、作監のTNさんに動画を教えてもらったんですよ。教わったときに、まず、描くときはきちんと考えなきゃいけない、って言われて、マンガの絵だからといって、輪郭線で絵を描いてはイカン、という。その作品がなんであれ、人間の骨格っていうのはね、とか、皺の流れっていうのはね、とか、そういう話になるんですよ。トレスするときに、この流れが変わってしまったら、もうダメなんだ、とか。こういう風に動く時には、こういう風な身体の動きがあるだろう、とかね。

\*: なるほどー。

Y: TNさんに教えていただく前までは、それこそ、動画のマニュアル通りの教えかた、たとえば、走りだったらこのパターンでこの動画を入れてください、とか、口パクだったら、中口は3分の2くらいにね、とか、教えられていたんですけど、TNさんの場合は、「なぜ、そうなるかと言うと」って必ず、理由がある。そういう思考回路になったのは、そのとき教えていただいたTNさんのお陰ですね。

「どうしてこうなるのか」「なぜそうなると思うのか」。この問いは、習得する上では非常に大切であると同時に、より質の高い熟達化のためには有効である。なぜなら、「型」の段階とは、「模倣」による「形」のくり返しを経て、「形」への「解釈の努力」をし続けながら意味内容を吟味する段階にあるからである。したがって、自分の「世界」の意味連関のなかで、「形」を真似し、「形」を批判し、「形」を精査しつつした後にのみ、「型」が立ち現れるのではないだろうか。自問自答をくり返していくなかで、ぼんやりとしたものが、次第に明確な「型」となって現出するのではないだろうか。そのためには、メタ認知知識を効率的に活用し、アニメーション作画の「わざ」に関する認知を日々修正し、再構築していく必要があるのである。

## 1-2. メタ認知制御：「モニタリング」「評価」

アニメーション作画の「わざ」に関する認知、すなわちメタ認知知識を修正し、再構築するためには、メタ認知制御が重要となる。メタ認知制御には、自分の方略(やり方)について統制・制御するはたらき(「モニタリング(monitoring)」)と、自分の方略(やり方)やその成果について、評価・判断するはたらき(「評価(evaluation)」)がある。簡単にいえば、「客観視」ができるということである。特に、「型」においては世界全体の意味連関をとらえるためにも、客観視は重要である。客観的な意味連関を体得することなしに、主観と客観の融合は不可能である。

アニメーション作画技術における「客観視」とは、たとえば、「描けている」「描けていない」ということがまず「分かる」かどうかである。それが分かるためにも、「先輩・仲間・友達」のやり方を観察することは大変有効である。Wさんは、最初のスタジオで一緒だった友人と自分を比較して、以下のように感じている。

W: そう( )。でも、自分の中ではねー、描けてるって感じがしない。で、描けてる人の作画を見ると自分の足りなさっていうのをすごく感じるのね。どうしても、YA(の例)とかになっちゃうんだけど、YA は、勉強熱心なんだろうね。もともと感覚もあったかもしれないけど、勉強熱心な人とそうでない人の差なんじゃないかな、タイミングのことにしてもー、それについてどれだけ掘り下げて考えるか、とか考えることが出来るかっていう、ね。で、僕は、やっぱり掘り下げないんですよー。

\*: いえいえ(笑)。

W: (笑)掘り下げないんですよ。いやー、冗談で言っているわけでもなくて、謙遜しているわけでもないんだけどー、あの、タイミングにしても相変わらず人任せなんですよ。っていうか、ほんとにね、見えてないことのほうが多いからね。ホント、感覚なんだよね、自分のアンテナに(いい感じに)引っかかってきたもんでないと耐えられないし。うーん、そのアンテナをちゃんと張れるかっていることもあるのかもしれないけれど、ただやっぱり、この(…)、なんかね、「どこにも出口が見つからない状態」っていうのかな( )、そういう時代が結構長くて(…)、ま、今もちょっとそういうところはあるけど、だから、あの、この空間とかタイミングもそんなんだけど、そういうタイミングとかね、なんか違うわけですよ(笑)。

\*: 何が違う？

W: なんかが違う(笑)。(…)なんかが違うなー、と思って、でも、それがわかんなくてさー(笑)。

「わからない」ことは大事である。「わからない」から自問自答をくり返すのであり、そのなかから自分の「型」が現れてくるのである。しかし、Wさんは「なぜだろう」と常に疑問を持ちながらも、その疑問は幾度となく「修正」され、「再構築」されていたはずである。だからこそ、「どこにも出口が見つからない状態」が「結構長かった」と感じたのだと推測する。Wさんは友人を見て、自分の「型」を模索したが、Rさんは「先人」の「わざ」を「自分とは違うもの」と位置づけつつ、その「先人」の特色を自分の「型」にするためにどうしたらいいかを考えたという。

R: で、そのときに、なにか描いたことのある絵をそのまま思い出して描くっていうのと、自分が発想して、というか、イメージしたものを絵の形にするっていうのは、全く、こう、別次元のことである、と、

\*: そうですね、それは同じではないですね。

R: でもやっぱり、見て描く。カットの内容は実際にやってみてから描く。それがないと、なんというか(…)、自分にはしっくりこない。あの一、宮崎さんっていうのはやっぱり、あの一、宮崎さんがすごいのは、あんまり見て描かない、見ていないというか、描くときにいちいち見ていない。

\*: 観察したものを見ていない？

R: いったん消化(昇華)して、それを表現しているから、ものすごい役者だというか、「見たこと」そのまんまのトレースじゃない。でも、それは「宮崎さんの観察力」ってのがあってこそその方法であって、人並みはずれた観察力を活かした方法ですよ。それは、誰でもが持っている観察力じゃない。

自分の「型」にするということは、それまで持っていた方略を、他のスタッフと自分との比較や、先輩の方法と自分との差を冷静に観察することを経て、「自分のもの」として再構築することに他ならない。そして、「間」の境地とは、その「自分のもの」をさらに、「修正」「再構築」し、再生し続けることなのではないだろうか。その弛みない自己再生のなかに、「クリアな境地(Wさん)」があったり、「酔っ払っているだけのような(Wさん)」心地よさがあったり、「脳内麻薬が出ている(Yさん)」快感があるのではないだろうか。しかも、それぞれが語る境地は、ある程度客観的に捉えられていることから、確かにこの「間」の境地においても、メタ認知制御である「モニタリング」と「評価」が活発に行われており、ゆえに常に「修正」と「再構築」が生き生きと行われているのである。

## 2. 本研究で得られた知見

前章の知見と、前項のメタ認知の影響に関する考察を総合すると、アニメーション作画における「わざ」習得の認知プロセスは以下のように捉えることができる (Figure 4)。

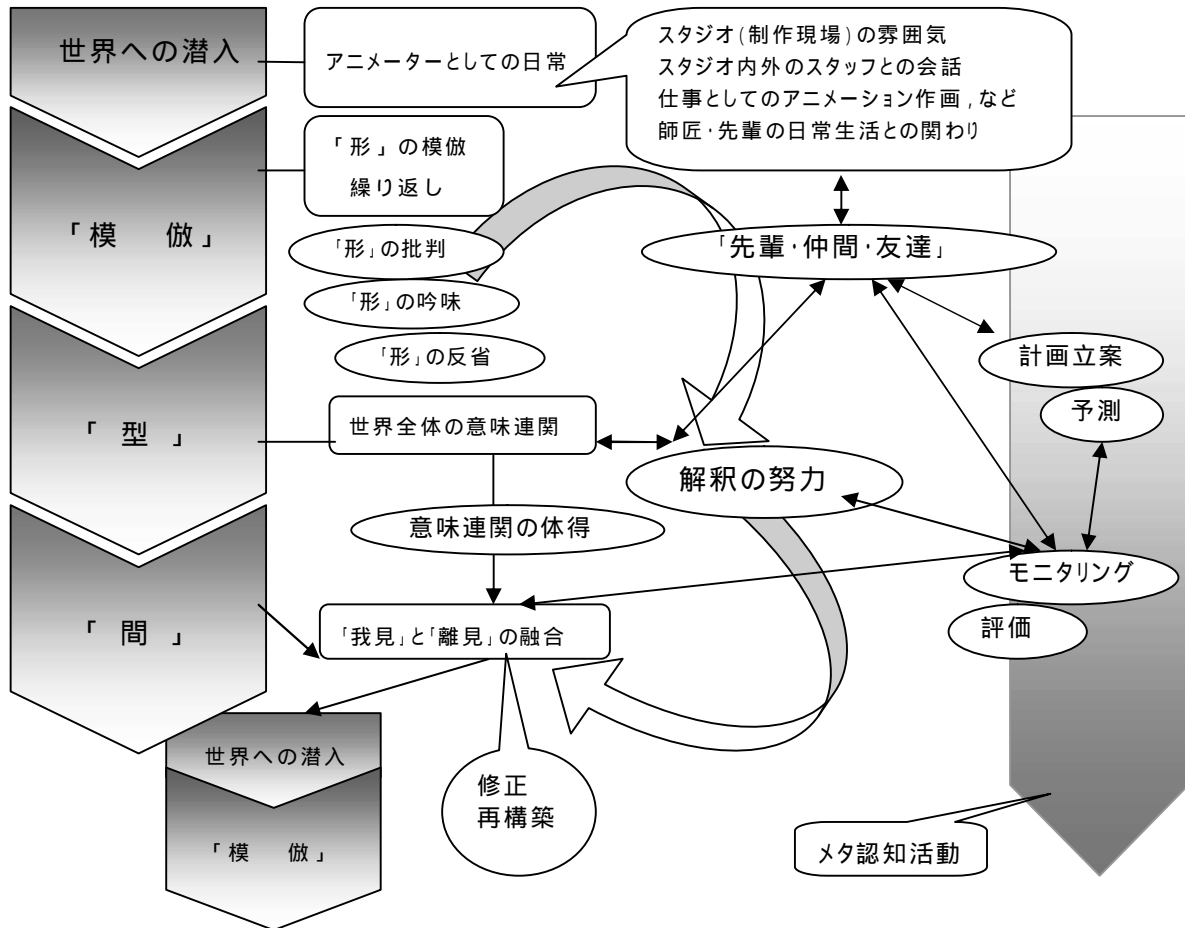


Figure 4. アニメーション作画における「わざ」習得の認知プロセス

アニメーション作画を習得するためには、まずアニメーションの「世界への潜入」があり、その入り口には新しい環境(アニメスタジオ, 制作スタッフ, 仕事)が待っている。そのときに出会う「先輩・仲間・友達」は非常に貴重であり、習熟する過程のさまざまな局面で刺激となり、助けとなり、また励みとなる。作画技術習得プロセスにおいて、この「先輩・仲間・友達」は特に、メタ認知活動が活発になる「型」および「間」の段階で、自分との比較をしたり、客観視するときの一番身近な鏡となる。「先輩・仲間・友達」と対照することで、メタ認知知識(「計画立案」, 「予測」)やメタ認知制御(モニタリング, 評価)が大きく促進され、自分独自の「型」が次第に現出する。さらに、メタ認知(メタ認知知識, メタ認知制御)は自ら修正し、再構築する性質があることから、「型」が出来上がりつつある過程が一番長く感じるのではないだろうか。しかし、この段階における自問自答の質を高めることが、実は「熟達化」においては重要であるといえよう。そのための対話がもっと頻繁に行われるべきであろう。「話し合い」というのは、文字通り、他者との活発な議論もそうであるが、「自分の中の自分」との対話も重要である。この自分の内と外との対話において、「自己」は深まっていくのである。「自分の体験した

ことが原画にでる(Rさん)」といわれるように、その対話は、「上手くなるため」の鍵である。この対話による、自己の「修正」と「再構築」がくり返し行ってきた人が、一線で仕事を長く続けてきているアニメーターであるということもできよう。

冒頭の佐分利(2003)の言によれば、アニメーションの質は「“感じ”をつかむ観察力」、「即座に描き出せる描写力とデッサン力」、「その技能によって鍛えられる想像力」によって支えられているという。本研究の知見から補足をするとなれば、その技術は、「世界への潜入」、「模倣」が基本となり、「計画立案」、「予測」、「モニタリング」、「評価」といったメタ認知活動によって促される「型」そして「間」という認知プロセスを辿り、「先輩・仲間・友達」という反射共鳴板とともに、日々鍛錬されているものである。これらの前提は、アニメーション作画が(高い)質を維持するためにも、また日本のアニメーションという「技術」を伝承するためにも一考に値すると思われる。本研究は、インタビューを中心とした質的研究であり、そのデータには限界もあることは十分に承知しているが、現在アニメーションに興味のある人々や、今後アニメーションについて学びたい人々にとって、この認知モデルは、作り手および彼らの制作過程の認知プロセスのひとつの事例として参考になるのではないだろうか。

本研究は、アニメーション作画における「わざ」習得の認知プロセスを、生田(2000)のわざ習得プロセスのモデルに依拠し、アニメーターの語りから検証、考察してきた。アニメーターの熟達に関する認知発達的研究が少ない現状の中で、記述的なデータを用い、その認知構造モデルに関する探索的な研究を行った。ミクロ的な視点による、アニメーターの認知活動およびその活動への影響因を精査する上では非常に貴重であるといえるが、本研究のデータには偏りがあることは否めず、今後はより巾広い世代、地域、職種の制作者の観察や調査が必要だと思われる。また、アニメーション制作領域だけ出なく、他領域との関連において研究することで、「わざ」習得プロセスの認知における、アニメーション独特のプロセスが照射できることが期待できるため、アニメーション研究として独自性を主張するためには今後は比較研究も必要であろう。また、インタビューだけでなく、参与観察や詳細なフィールドワークを行うことも有効であると考えられる。

## ．おわりに：Epilogue

### 1. 本研究の貢献しうること

本研究は、アニメーションの作り手に関する研究としては、貴重な調査・研究となる。今までのアニメーション研究には、作品論や作家・アニメーション監督に関する論文が多く、若干の社会学研究（勇上ら，2005；大橋，2006）を除いては業界の内部から取り扱うことはほとんどなかったといっていだろ。ましてや、「絵描きの世界」という特殊なイメージからか、または自分たちがそう思い込んでいたからか、一般的な教育との共通点・共有点はあまりないのではないだろうかと思われていた。しかし、現代の教育改革の度重なる迷走と混乱は、これといった教育システムを構築しかねている現状を反映し、また近代から続いてきた「教育＝学校化」モデルが行き詰まりに来ている感もある。その一方、教育社会学を中心に、「自由学校」や「脱学校」などの新たな教育概念を提案する動きもある。本研究におけるアニメーション作画の「わざ」習得における認知プロセスは、メタ認知方略を活用する教育という側面から提言が可能であり、メタ認知方略活用によって、多くの人の学び、習熟するプロセスにおける飛躍の可能性を広げることが可能であろう。さらには、創造的領域におけるメタ認知という側面に焦点を絞れば、学習・教育心理学への適用にとどまらず、脳科学や人工知能の研究と連携することで、人間の創造的思考過程に関する発展的な知見も得られるであろう。アニメーション作画の「わざ」習得に関する本研究は、基本的には、アニメーション文化研究の一環であるといえるが、今後継続的に研究が進むことで、他の学際領域にとっても貴重な基礎研究になりうると考える。

さらに、本研究はアニメーションの仕事をしている現場のアニメーター自身が、本研究の知見から新しく何かを発見してくれることを希望する。筆者自身も20年以上、アニメーターとして仕事をしてきたが、私たちの世代は、前の世代から受け継いできたものを、後続の世代に「教える」ことをあまりしてこなかった世代でもある。若い世代が「教わること」に対して積極的ではないという事情も相まって、近年の現場ではあまり熱心には「教育」に力を注いでこなかったのではないかという反省もしている。しかし、今回のインタビューをしているなかで、私たち現場の「先輩」として何かしていかななくてはならないのではないかと考えてくださっている人も少なくなかった。Rさんの談話を最後に引用したい。

R： あるキャラクターがあって、それが弾むと「何か」が生まれますよね。で、それが人に「伝わる」。そこではじめて、悲しいとか嬉しいとか、って感じるような時空間が生まれるわけで(…)。そのための、なんていうかある種の手段というか、技術というか、別にボールが転がるからどう、ってことはないわけですからね(…)。でもー、難しいかなー。そこまで辿りつけない人が多いと思うし(…)

\*： 辿りつけた、少なくとも「何か」を感じた人が(業界に)残っている、ってことでしょうかね。

R： 今は、何かを教えるといっても、「何、言ってるの。うるさいなー」くらいにしか思われないうし、こっちもあんまり言わないようになってきているけど、ジブリみたいにいるさ親父がいて(笑)、なんだかんだと喋っていると、もしかしたら残るのかも知れませんね。

\*： (笑)。もっとも、技術がすごいとか、絵がキレイとかは、「目に見える」から、どうしてもそっちに流れちゃいますよね。もっと根本的なことを(…)、と思って教えようとしても、それは「目に見えない」から。

R： うん。こうやって話してくると、やっぱり先輩から後輩へ、友達へ、知り合いへ、とか何らかの形で言葉にして伝えていかないとダメなのかな、って思いますね。

## 2. 引用・参考文献一覧

- 安藤花恵 (2002). 演劇の熟達化 脚本の読み取りから演技計画, 演技遂行まで 心理学研究, **73** (4), 373-379.
- 安藤花恵 (2005). 演劇の心理学・演劇の熟達者とは 子安増生 (編著) (2005). 芸術心理学の新しいかたち 心理学の新しいかたち 第11巻 誠信書房 pp.199-224.
- Chase, W. G., & Simon, H. A. (1973). Perception in chess. *Cognitive Psychology*, **4**, 55-81.
- de Groot, A. (1965). *Thought and choice in chess*. Mouton.
- 藤谷智子 (1996). 算数の学習におけるメタ認知と学習方略 日本教育心理学会第38回総会論文集, 426.
- 藤谷智子 (2000). メタ認知活動が学習行動に及ぼす影響 武庫川女子大紀要 (人文・社会科学), **48**, 45-53.
- 無藤 隆・やまだようこ・南 博文・麻生 武・サトウタツヤ (編) (2004). 質的心理学 新曜社
- 生田久美子 (1992). 「知っているもできない」とは何か 教育哲学研究, **65**, 30-34.
- 生田久美子 (2000). 「わざ」から知る 東京大学出版会
- 生田久美子 (2000). 「伝え合う力」とは何か・学校「言語」を超えて・ 日本ファジィ学会誌, **12** (4), 501-506.
- 生田久美子 (2005). 「わざ」の習得: 学習における認知プロセス 理学療法学, **32** (1), 110.
- 石橋健太郎 (2003). 描画における「模倣」と「創造」の関係に関する認知心理学的研究 名古屋大学大学院教育発達科学研究科紀要 心理発達科学, **50**, 326-327.
- 石橋健太郎・岡田 猛 (2004). 創造のための「芸術作品の知覚」経験: 模倣に焦点をあてて 認知科学, **11** (1), 51-59.
- 岡田 猛・横地早和子・石橋健太郎 (2004). 芸術創作プロセスの理解に向けて・認知心理学の視点・ 人工知能学会, **19** (2), 214-221.
- 岡本夏彦 (1991). 発達要因としての知能及びメタ認知的知識が算数文章題の解決におよぼす影響 発達心理学研究 **2** (2), 78-87.
- 岡本夏彦 (1992). 算数文章題の解決におけるメタ認知の検討 教育心理学研究, **40** (1), 81-88.
- 岡本夏彦 (1993). 小学生のメタ認知的知識に関する探索的研究 日本教育心理学会総会発表論文集 **35**, 37.
- 岡本夏彦 (2001). 熟達化とメタ認知・認知発達の観点から・ 日本ファジィ学会誌, **13** (1), 2-10.
- 西平 直 (2004). 他者理解とその「成就」・世阿弥「離見の見」を手掛かりとして・ 人間性心理学研究, **22** (1), 105-113.
- 大橋雅央 (2006). 日本のアニメーション制作現場の実情と課題・下請け制作現場の調査

から 同志社大学大学院総合政策科学研究科 修士論文

- Palincsar, A. S. & Brown, A. L. (1984). Reciprocal teaching of comprehension-fostering and comprehension-monitoring activities. *Cognition and Instruction, 1*, 117-175.
- Polanyi, Michael. (1966). *The Tacit Dimension*. Routledge & Kegan Paul.  
(高橋勇夫 (訳) (2005). 暗黙知の次元 ちくま学芸文庫)
- Rogers, G., & Bouey, E. (1996). Collecting Your Data. In L. M. Tutty, M. A. Rothery, and R. M. Grinnell, Jr. *Qualitative Research for Social Workers*. Allyn and Bacon. pp. 51-87.
- 佐分利敏晴 (2001). 千尋の愛が生まれる作画 コリイカ, 33 (10), 青土社 pp.161-171.
- 佐分利敏晴 (2003). ベベはアンダルシアで勝った: アニメーション「茄子 アンダルシアの夏」のステージ作り コリイカ, 35 (11), 青土社 pp.129-134.
- 佐々木正人 (2005,2003). ダーウィンの方法 運動からアフォーダンスへ 岩波書店
- 柴山真琴 (2007). 共働き夫婦における子どもの送迎分担過程の質的研究 発達心理学研究, 18 (2), 120-131.
- Siegler, R. S. (1996). *Emerging Minds: Process of Change in Children's Thinking*. Oxford University Press.
- Simon, H. A., & Barenfeld, M. (1969). Information-processing analysis of perceptual processes in problem solving. *Psychological Review, 76*, 473-483.
- Simon, H. A., & Glimartin, K. (1973). A simulation of memory for chess positions. *Cognitive Psychology, 5*, 29-46.
- 瀧元誠樹 (2005). 武における「わざ」概念の伝承について 比較文化論叢 札幌大学文化学部紀要, 15, 5-22.
- 山口栄一・生田久美子 (1982). 「知る」の分析・評価の視点から 教育哲学研究, 46, 37-42.
- Willing, C. (2001). *Introducing qualitative research in psychology*. Open University Press.  
(ウィリング, C. 上淵 寿・大家まゆみ・小松孝至 (訳) (2003). 心理学のための質的研究法入門: 創造的な探究に向けて 培風館)
- 勇上和史・浅生裕・諏訪康雄・井上利秋・藤本隆史 (2005). コンテンツ産業の雇用と人材育成・アニメーション産業実態調査 労働政策研究報告書, 25, 労働政策研究・研修機構

## 謝 辞

本論文の作成にあたり、徳間記念アニメーション文化財団アドバイザーの大塚康生、三好寛御両氏、および国際基督教大学心理学研究室より貴重なご意見をいただきました。心より御礼申し上げます。また、本研究にご協力くださいましたアニメーター、演出家の皆さんに深く感謝いたします。



## 添付資料 (Appendix)

資料 A	スクリプト・データ	87
凡例：トランスクリプトの変換記載法		88
W さん ( 経験年数 : 25 年 )		89
R さん ( 経験年数 : 18 年 )		102
T さん ( 経験年数 : 26 年 )		114
U さん ( 経験年数 : 25 年 )		126
S さん ( 経験年数 : 25 年 )		143
X さん ( 経験年数 : 15 年 )		153
Y さん ( 経験年数 : 20 年 )		
Z さん ( 経験年数 : 14 年 )		
資料 B	調査の依頼書	178
資料 C	調査の質問紙	180
資料 D	データに関する同意書	182

## 【 凡例：トランスクリプトの変換記載法 】

S :	インタビューイ(イニシャル)
*	インタビューアー
( )	2秒程度の沈黙
( ... )	3秒程度の沈黙
[	話の途中から、話しはじめた場合
[ ]	話者のジェスチャー、声の強弱など
( )	会話内容の補足、「最善の推定」
//S:はい//	途中の相槌、短いコメント・感想
=	同じ話を二人で繋いで、ひとつの流れにしている箇所
(笑)	爆笑・笑い・微笑・苦笑・テレ笑いなど

Wさん：アニメーター（原画 22年/ 作画監督 18年/ キャラクターデザイン 20年）

インタビュー日時： .2007年7月18日 水曜日 15:00～

.2007年7月23日 火曜日 15:00～

.2007年7月18日（水）

\*：今までで、(絵に関する事で)印象深かった出来事をお聞かせ願えますか。

W： ええとー(…)、なんだろうなあ(…)。実は、高校のときに自主制作のアニメーションを作っていたんですよ。

\*： はい。

W： だからー(…)、絵を動かすとかー、そういう部分で(…)、あの一、人からこう(アニメーションを)倣った( )っていうのがないんですよ、実は

[

\*： あ、そうなんですか。

[

W： そう。全部自分で勝手にやってたって感じかな。で、動画もねー、えっと( )、作画スタジオに入って2カットしかやっていない。

\*： そうなんですか。

W： うん。というのは( )、そこを辞める人と一緒に(笑)、あの一、「僕も連れてってください」って言って一緒に辞めちゃったんだよね。動画2カットやって、辞めちゃって、もうそこから原画になってるんですよ(笑)。

\*： そこは、スタジオ B ですよ。

W： そう(…)、で、そんな感じなんでねー( )、で、動画やっている最中に、「あ、これじゃ続かないなー」って思っていて、うーん、なんだろうなあ(…)、なんか手順を踏んで学ぶっていうのはー、やってないですね。

\*： たとえば、人から何か、というのではなくても、自分で「あ、これはちょっと勉強しなきゃいけないかな」みたいな気持ちで勉強してみようとかー、という意味で「学ぶ」ということは( )。

[

W： うん。あのね、月岡貞夫さんだったかな、あの方の本を買いました。

\*： アニメーションの本？

W： うん(…)。なんかね、それも結局わかんないんですよ、あの、なんか図に表してこうやって動かすとか、そういうことはなんとなくわかるんですよ、結局なんかねー、その通り描けない。だから、途中であきらめちゃう。その連続で(…)。だから、僕もあの、ホント運がよかったな、って思うんですけど、YA っていうスゴイ上手い人がいて、そいつの真似をしたんですよ。

\*： あ、YA さんの真似を

[

W： うん(…)、でー、あのね( )、えーと「ガンダム」やってる頃なんだけど、人の、こうー、振り向きとか、そういうのをね、ま、それまでは、きちきちきちっと、いっぱい絵を入れて割ってくっついていものなんだろうな、って思ってただけど、YAは何をやったかっていうと、AからBに振り向くときに、中に一枚歪んだ絵を入れるわけ。ヒトコマだけ。で、「フッ」って振り向かせるってことをやるんですよ(…)// \*：はい//、それを見たときに「あっ、…そうか」って思って、それで、あの、面白くて、そればっか

りやって(笑)。もう、馬鹿のひとつ覚えみたいに、振り向くたびにそればかりやって(笑)。(…)ただ、僕はその、真似をしたつもりなんだけど、出来てなかったのね( )。

\*: というと。

W: あの一、それを実際に上がったのを見たときにね( )、その振り向いているときに、中の絵が残っちゃうわけ。で、何でだろうな?って思ったら、YA はそこをヒトコマでやっていたのを、3コマで(笑)やっちゃったんだよね(笑)。で、だから、それがわかったときに、「ああ、ちゃんと真似するのなら、徹底的に真似しないとダメだな」って( )、うん。

\*: なるほど。真似するなら徹底的に( )、

[

W: そう。あの一、だから一( )、真似したのは、その YA の仕事を見て(…)、それくらいですね。

\*: YAさんと会ったのは、仕事を始められてから何年目くらいでしたか。

W: それは、もう、1年目から//\*:あ、じゃあ、辞めるときも一緒に辞めて( )//、うん、辞めるときも一緒に辞めて、で、今「鴉-KARAS-」<sup>1</sup>の監督やっている SR の、あいつのマンションの一室を借りて、YA とオレ、オレは机の上にトレスボックスを置いて//\*:はいはい//、せつまーいところで[強調して]、=

\*: = 3人で原画を?

W: そうそう。「ガンダム」<sup>2</sup>。で、そのときに YA の仕事を盗んで(笑)。

\*: (笑)。

W: そうですね一。YA の仕事を、その一、盗んだことが( )、転機になっているのかな。

\*: そうなんですね一。でも、そのあともずっと一緒にいたわけではないとは思いますが、その後、何か転機、というかガラッと変わった、というかやり方を変えたときとか( )、

[

W: うーん、それからねえ(…)、とにかく食べていかなきゃいけないから一//\*:そうですねえ//、うーん、ま、OHさんが一応作画の( )師匠だったんですけども、ま、とにかくたくさん描かなきゃダメだっていうんで、「月 100 カットやれ」とか「70 カットやれ」とかなんかそんなこと言って( )、だからたくさん描きましたよ。うん。で、食えるようになりましたよ、おかげさまで。

\*: はい。

W: だけど一、作画の表現とか、なんだろうな一(…)、あの一、そういうものが逆にその時点で狭くなっちゃったかも知れないですね。

\*: うーん。

W: うん。だけど、狭い分、余計なことが見えないからいいっていう部分もあるのかも知れないけれど( )。とにかくその、そういう数をこなすっていう仕事から離れて、緻密な仕事をしようと思うと、枚数をかけることが出来ないし、あの、細かい芝居はつけられない(苦笑)って( )、ま(…)、そういうことが多くって、結構最近まで、「千と千尋(の神隠し)」<sup>3</sup>をやるまでずっと引きずってましたね。

\*: そうなんですか。

W: 「千と千尋(の神隠し)」をやって、宮崎さんの仕事をみて、枚数いくらかけていいんだって(笑) =

<sup>1</sup> 「鴉-KARAS-」(KARAS) (2005, タツノコプロ)

<sup>2</sup> 「機動戦士ガンダム ZZ」(Mobile Suit GUNDAMZZ) (1986-87, サンライズ)

<sup>3</sup> 「千と千尋の神隠し」(Spirited Away) (2001, 徳間書店・日本テレビ・電通・東北新社・三菱商事・スタジオジブリ)

\* : = (笑)そこで、またちょっと違った意味での分岐点に？

W : うん。それまでは本当に貧乏な枚数のかけかたと、やり方と( ), ホントその枠から抜け出せなくて( ),

\* : とは言っても、その途中途中に、シンエイ作品があったり、「THE 八犬伝」<sup>4</sup>があったり、作品カラーとしてはいろいろな仕事があったわけですけど、やり方としては同じような

[

W : うん。全然変わらない。「千と千尋(の神隠し)」やっていると、やり方は変わらないんですよ。ただ、考え方として、必要ならばいくら枚数つかっても(笑) =

\* : = (笑)いいんだな。ああ、そうなんだー、とその時に素直に思えて

[

W : うん。目の前でジャンジャン使っているからね。そうすると、こっちも、一生懸命に頑なに、自分を守っているわけじゃないんだけど、自分のなかで(自分を)縛り付けていた枷みたいなものが、パーンとはじけちゃったみたいな(・・・),

\* : じゃあ、「千と千尋(の神隠し)」で(自分の枷が)外れたなあ、っていう印象が自分の中でもあった？//W : うん//( ), それは別に YA さんに再会したからとかは =

W : = (笑)関係ない。

\* : 単純に宮崎さんの仕事をみて？

W : うん。宮崎さんの( ), =

\* : = おかげで(笑)。

W : うん。だから \*さんと、「エデンズボウイ」<sup>5</sup>と一緒にやって、あれ「影技」<sup>6</sup>じゃないか、ま、とにかくそれをやっているときに \*さん結構枚数使うじゃない？

[

\* : いや、使わないですよ。私は経済的アニメーターですから。

W : あ、そう？(笑)

\* : ええ( ), いや、使うかな？でも、垂細亜堂出身ですから、基本的には枚数制限は守って( ), ね(笑)

W : え？垂細亜堂の人、結構使うでしょ、みなさん？

\* : ええ、原画(枚数)は描きますね//W : でしょ？//。( )でも、枚数は使わないかも。

W : でしょ？要するに、原画枚数に関してもそうなんだけど、僕は原画が描けないの、たくさん。

\* : いや、描いてましたよ？

W : え？そうかな？描いているほうだった？

\* : うん、鳥の羽(のはばたき)とか、細かく入れていたじゃないですか。

W : そう( )。でも、自分の中ではねー、描けてるって感じが無い。で、描けてる人の作画を見ると自分の足りなさっていうのをすごく感じるのね。

\* : ああ、そういうのはありますね。

W : うん。ただ、宮崎さんも最近言っているけど、やっぱり、あの一、テレビやってたりとか、結構貧乏な枚数の使い方してたってご本人が言っていましたよ。うん。で、今はそういうの一切ない、(そういうことは)どっかいっちゃって、とにかく作画で表現するっていうことを徹底してみよう、ってことで今やっているんじゃないんですかね。

<sup>4</sup> 「THE 八犬伝」( The Hakkenden ) (1990-91, A.I.C.)

<sup>5</sup> 「エデンズボウイ」( Eden's Bow ) (1999, スタジオディーン)

<sup>6</sup> 「シャドウスキル 影技」( Shadow Skills ) (1998, スタジオディーン)

- \* : 作画の表現を徹底してみよう、と。
- W : 「もののけ姫」<sup>7</sup>も本人はやったつもりでいるんだけど、まだちょっと( ), うん。
- \* : で、そのあとの「千と千尋(の神隠し)」でも徹底して表現していく試みもあったと思うのですが、W さんのパートってすごく早く(原画が)上がっていききましたよね？
- W : だから、今までのテレビシリーズとか、そのままの、そのペースで上げていた。
- \* : でも、テレビシリーズのペースといっても、原画はテレビシリーズより枚数を入れる(ことで表現を徹底する)わけだから、普通はペースが遅くなるじゃないですか？
- W : うん。だから原画は入ってないんです。
- \* : またまた(笑)。
- W : そうなんです、ホントに// \* : そうなんですか？// うん。だから、その、考え方としてそのときに入ってきたけれど、まだ身体が覚えていないから =
- \* : = 未消化で =
- W : そそそ( )。そうなんです。だから、「千と千尋(の神隠し)」以降ですね、結構その一、枚数が、原画枚数が使えるようになったのは。今までのテレビシリーズとかは、それまでのペースで上げていた。
- \* : 「千と千尋(の神隠し)」以降？( )ということは、「ハウルの動く城」<sup>8</sup>で？
- W : いや。「ハウルの動く城」<sup>8</sup>やっていないですね。(「千と千尋(の神隠し)」以降、)GONZO さんに行って、「銀色の髪のアギト」<sup>9</sup>やって「ブレイブ(ストーリー)」<sup>10</sup>やって、「ゲド(戦記)」<sup>11</sup>やって(…)、だから原画は入ってないんです。
- \* : あ、そうか、ジブリ作品は「ゲド(戦記)」でまた参加して//W : そうそうそう//( )、で、その時には、「作画で表現するぞ」「たくさん原画枚数を入れるぞ」と。
- W : 「たくさん原画を入れるぞ」というか、ま、必要なことはやれるようになりましたよ。(…)うん、どれだけ描いたら丁度いいのかっていう、その匙加減がわかってきたっていうか。
- \* : なるほど。
- W : まー、やりすぎたら宮崎さんなり演出さんなり、監督さんのほうで抜かれちゃうわけだけでも// \* : ええ、そうですね// うん、で、逆に足りないときは、最近はないか？いや、最近言われたなー、今一緒に仕事している監督さんには言われちゃったな(笑)原画足してくれて( )。
- \* : あ、そうなんですか？
- W : うんー、やっぱりなかなか( )、やっぱりちょっと元に戻っちゃうね。仕方ないかもしれないけど、人間いったん身についたことってなかなか抜けないんだろうね。
- \* : 恐ろしい台詞ですね( )。
- W : でも、しょうがないですよ。で、宮崎さんがああいう風になれるのは、最初っからあの人は、もう、東映の長編の人だから( )。そう思いますよ。
- \* : そうかもしれませんね。言われてみれば、虫プロ系とか手塚プロは、枚数を使うよりは、使わない表現を追及してますよね。
- W : 特にテレビシリーズがメインになっちゃったからね、あそこはね。でも、逆に手塚さんの短編とか、映画に

<sup>7</sup> 「もののけ姫」( Princess Mononoke )( 1997, 徳間書店・日本テレビ・電通・スタジオジブリ )

<sup>8</sup> 「ハウルの動く城」( Howl's moving Castle )( 2004, 徳間書店・スタジオジブリ・日本テレビ・電通・ディズニー・三菱商事・東宝 )

<sup>9</sup> 「銀色の髪のアギト」( Gin-iro no kami no Agito )( 2006, GONZO )

<sup>10</sup> 「ブレイブ ストーリー」( Brave Story )( 2006, フジテレビ・GONZO・ワーナーエンターテインメントジャパン・電通・WT )

<sup>11</sup> 「ゲド戦記」( Tales from Earthsea )( 2006, スタジオジブリ・日本テレビ・電通・博報堂 D Y M P・ディズニー・三菱商事・東宝 )

なるとヒトコマとか使うでしょ？

\*： ええ、逆に使いますよね。

W： だから、そこで演出されていた方は、ヒトコマとか使っていたから、いざテレビ(作品)に移ってきたら、「3コマが止まって見える」って言っていましたね。

\*： その演出さんは( )、

W： うん。ATさんですけどね。

\*： ATさんは虫プロだったんですか。

W： そう、手塚さんと一緒にやっていたみたいよ。

\*： そうなんですか。ATさんは、「蝉時雨」<sup>12</sup>の印象がすごく強いのですけれど、

W： うん、なんか、みんなそう言いますね。僕は観たことはないんですけれど。

\*： 観たことはないんですか。

W： 観たことない( )、けど、あれは有名ですよ。

\*： そうですか。話が戻りますけれど、色々な意味でWさんにとって、「千と千尋(の神隠し)」は大きかったんですね、考えてみると、考え方として(…)

W： そう、考え方として。だから、あの仕事をしてよかったですよ。

\*： ふーん。

W： なかなかね、最初に身についたことはアレですけど[少し早口で]、時々大変なことになっちゃうし(笑)

\*： (笑)いや、でも、その「千と千尋(の神隠し)」もWTさんと山形さんで、コンスタントに沢山カットをあげたと伺っていますが、

W： うん。そういう制作的な意味では貢献はできたかな、とは思います。ペースとしては、(作監の)YA は僕と机並べてテレビ(シリーズ)やっていたからさ、仕事のこなし方は彼もわかっていて、で、YA は量プラス技術もあるんでスゴイんだけど、僕は技術がなかったんで、

[

\*： なに言ってるんですか(笑)。

W： いや、今はある程度ありますよ、今は(笑)。僕の言っている技術って、あの、アニメーションの技術とはちょっと違うかも知れないけども(…)、うん、YAのようなあの、ああいう、なんていうのかな、タイミングとかああいうアニメーションに関しての技術は最初はなかった( )、YA は最初からあったんだよね。あいつは、この業界に入る前から既にあったんじゃないかな？( )、それぐらいすごかった。

\*： タイミングって、自分の中の時間の捉え方、と考えるもいいと思うんですけど//W:うん//( )、それについてはどうなふうに考えたりしますか。たとえば、タイミングの差とかはどんなことで生まれるとか( )、

W： ああいう、YA とかね[ちょっと早口で]どうしても、YA(の例)とかになっちゃうんだけど、YA は(…)、うーん、勉強熱心なんだろうね。もともと感覚もあったかもしれないけど、勉強熱心な人とそうでない人の差なんじゃないかな、タイミングのことにしても、それについてどれだけ掘り下げて考えるか、とか考えることが出来るかっていう、ね。//\*はい//で、僕は、やっぱり掘り下げないんですよー。

\*： いえいえ(笑)。

W： (笑)掘り下げないんですよ。いやー、冗談で言っているわけでもなくって、謙遜しているわけでもないんだけどー、あの一、タイミングにしても相変わらず人任せなんですよ。

<sup>12</sup> 「魔法のスター マジカルエミ 蝉時雨」(Magical Emi: Semishigure)(1986, スタジオぴえろ)

\* : 「じゃあ、演出さん、あとは…(お願いします)」みたいな？

W : 演出さんに、うん、っていうか、あの一、要するに絵コンテで上がってくるそのタイミング？( )、そのなかでやろうとしている(という姿勢)。

\* : つまり、絵コンテの内容が3秒なら3秒のなかで仕上げよう、という。

W : (タイミングと違って)空間に関しては、ほら、あの一、美設[美術設定]であったりとか、演出さんであったりとか、あの、演出家によっては、もう、すごくその辺がわかる人がいるから。うん。それに、合わせるというか( )、そういう感じなんです。だから(…)、なんかその場その場で、それに対してどう、答えているか、うん、そういうやり方なんで、うん、まあ、YA もそういうかも知れないけど、まあでも、YA は勉強してるんで。

\* : ここまで、時間と空間をどう感じるか、という答えにくい質問に、すごくよく答えてもらっていて、きっと、なんでこんな答えにくいことを質問するんだと思われたと思うんですよ//W:うん//。それで、こういうことに興味を持ったきっかけをお話したいと思うんですが、あの、ダーウィンっていう人がいて、85歳でなくなるんですが、その人の最後の本に「ミズと土」<sup>13</sup>っていうのがあって、それは、穴を掘ったり塞いだりしているミズの生態の話なんです//W:うん//。そのミズの話は、結局、生物は「適者生存」という法則だけで生き抜いているわけではなくて、環境と自分と、今お話してくださったような、そのすり合わせたマッチングポイントを探して、使って、適用する、ってことを(生き物としての)人間はものすごく鋭く感覚として持っているんじゃないか、っていう話につながっていくんですけど( )。で、普通は、「創造性」とか「作画の技術を做う」などの話になると、持って生まれた才能がクローズアップされると思うんです。「あの人は天才だからね」とか「あの人の持っている資質[や性向や傾向]が だから、 に違いない」とか、因果関係で語られることが多い。でも、私の考えていることは、まわりの人(や環境)あつての「自分」だろう、と。そのなかで、まわりの環境があつて、自分があつて、価値観があつて、そのマッチング・ポイントとの相互作用なんじゃないかな//W:うん//、とっていて、その中で人間って、タイミングや空間を無意識に把握して、生きているんじゃないかな、とっているんですよ。それで、アニメーターはそれを、知らないうちに、つまり無意識のうちにですけれど、作画に反映しているのかな、っていう。これは、直感でなんの(学術的)根拠もないんですけど//W:うん//、今回のインタビューは、結局そういう感覚をアニメーターさんに言葉にしていただくと、ということを考えていて、で、私たちの世代って、人数が多かったんで、人によって色々なやり方があったんじゃないかって思うんです。

W : うん。いや、ミズの気持ちがよくわかる(笑)、っていうか、ほんとにね、見えてないことのほうが多いからね。ホント、感覚なんだよね、自分のアンテナに(いい感じに)引っかかってきたもんでないと耐えられないし。うーん、そのアンテナをちゃんと張れるかっていることもあるのかもしれないけれど、ただやっぱり、この(…)、なんかね、「どこにも出口が見つからない状態」っていうのかな( )、そういう時代が結構長くて(…)、ま、今もちょっとそういうところはあるけど、だから、あの、この空間とかタイミングもそうなんだけど、そういうタイミングとかね、なんか違うわけですよ(笑)。

\* : 何かが違う？

W : なんかが違う(笑)。(…)なんかが違うなー、と、思って、でも、それがわかんなくてさー(笑)。

\* : 何かが違う//W:そう、何かが違うんだよね//、でも、それは、自分が「こうしたい」っていう「(理想の)自分」と違うんでしょか、それとも、人と比べて「(今の)自分」が違う？

W : もちろん、見てても違うし。あの、自分で描いても、なんか違うなーと思って、で、結局、「やーめたー」とか

<sup>13</sup> ダーウィン「ミズと土」(1994、渡辺弘之訳、平凡社)



思って別の方向に走ってしまう、とかね(笑)。

\* : (笑)。

W : (笑)で、またどっかに穴掘ろうとかして。(…)ただ、そういうときにね、なんかね、自分では見えないんだけど、なにかしら具体的な形に見せてくれる演出家なり、絵描きさんがいるとすごく助かるよね。だから、どうしても、その一、僕は自分のタイミングでも、その演出家さんのタイミングを頼りにしちゃったりとか、そういう仕事の仕方をするっているのは、そういうことなんです。自分じゃわからないことのほうが多いんで、うん。自信がないってことだけのことも知れないけど。で、そういうのを手がかりにして、次の段階に行く。だから、本当はそういうことを一回壊しちゃいたい、全部本当はゼロにしちゃいたいくらいの気持ちになることもあるんだけど、それは無理じゃない？若い頃は、自分の力で何とか出来るような、思い込んじゃうようなところがあるんだけど、でも、それは幻想じゃないですか。ある日自分のほうが変わるかも知れないけれども、そういったときに、やっぱり別なところに行っちゃおうかと思うときもあるんだけど、ま、もうちょっと待とう(…)、とか思っているときに、ちょっとこういうのを[手元の絵を指しながら]見せられて、「あ、これだ」って(笑)。

\* : 「あ、これだ」っていう瞬間なんですよ、大切なのは。

W : うん。それを探しているだけなのかも知れないな。

\* : でも、今までに何度もそんな瞬間があって、今いるとも言えますよね。

W : そう。演出のSTさんとの出会いもそう。

\* : 「(プロゴルファー)猿」<sup>14</sup>ですよね？

W : うん、「(プロゴルファー)猿」。「猿」のときに、リテークを(笑)。

\* : 本人も言っていました。Wくんには何度も返したって(笑)。

W : それは一、オレの考えもあるけど、あの、(演出)意図がわからなかった。だから、そのころって、目は見えないんだけど、自分の行動だけでなんとかなると思ってた、そういう時期だから。人の言うことなんてどうでもいいわけですよ、どうでもいいって言うと極端だけど、でも、リテーク処理を繰り返してやっていくうちに、なんか残るんですよ。で、演出家っていうのを意識したのはSTさんが始めてですし、

\* : あ、そうなんですか。

W : そう。それまでは、ホント初歩的なことがわかんなかったから、そういう技術的なリテークはあったけど、STさんに会って、(演出)意図が違うっていうリテークをもらって初めて、演出家っていうのはいるんだ、ちゃんとね、と、なんかやっと「人」と仕事してるな、って感じがして、こう、見えないものが、ま、その時「見えていない」ってことは自覚してはいないんだけど、別なモンが、生き物がいるな、って、そういう感じがしました。

\* : (笑)。

W : そのあと「(超神伝説)うろつき童子」<sup>15</sup>やって、その演出家さんも、やっぱり僕よりも色々見えている方だったんで、あの一、レイアウトをとったときに、建物の並んでいる感じを直されたときに、自分は全然本物のビルを見ていなかったな、って思って、建物とか。

\* : 「うろつき」の演出はどなたでしたっけ？

W : THさん？だったかな。

\* : THさん。

<sup>14</sup> 「プロゴルファー猿」(Pro-golfer SARU) (1985-88, シンエイ動画)

<sup>15</sup> 「超神伝説うろつき童子」(Urotsukidōsi) (1987-96, フェニックス・エンタテインメント)

W: 東映ですってやっていた方なんです。撮影出身の演出さんで。そういう「別の生き物」がいるなー、って感じられるのはイヤなことではないですよ。結局は、アニメーションが好きで、アニメーションのことしか知らなくて、どちらかというと人と接するのはダメで、自分が描きたいものだけ描いてればいい人間だから、だから、絵を描く、作画の仕事に就いたってということではあるんだけど、でも、そういう「別の生き物」は悪くはないなと、思う。ただ、侵入されちゃうとアウト。なんかこう、侵入されるって言い方はおかしいか( ), 関係の間に、やっぱり境目があるんですよ。例えば、演出の ST さんとオレのつきあいにも。その、入り込まれすぎないところで、上手くやれると、表現が可能になってくるかな、って。仕事で「空間」を表現しなければいけない、っていうときに、その適度な距離感があると、ふたりともそれに向き合えるっていうのかな。だから、入り込まれちゃうと、その仕事に打ち込むってことが出来なくなっちゃうんだよね。だから、そういう意味でも、人を教えるのって難しいと思いますよ。

\*: なるほど。

W: うん。入り込まれない、入り込まない、そういうところで、同じ問題に対して向き合っていくことが、仕事にはいい。

\*: その距離感(空間感覚)は、人によって違う生理感覚だから、すごく難しいですよ。

W: 難しいんじゃないかな。こういう感覚って、人間的に成熟していかないとね、若いと無理なんじゃないかな、って思う。さみしさが我慢できるようになると、少くらい距離があっても平気じゃないですか。

\*: 適度な距離感って、こればかりは理屈じゃなくて、感覚かも知れないですね。

W: 感覚ね( )。自分に正直になれば、うん、いいだけのことなんだけど( ), 難しい話かも知れないね。正直、っていうより、忠実って言ったほうがいいのかも知れないかなー。たとえばー =

\*: =たとえば?

W: ものの捉え方、空間の捉え方も含めてどんなこともそうだと思うけど、自分はこう感じたとかね。だから、ST さんとぶつかったカットに関しても、あのとき、「僕はこう思った」ってところをずーっと彼にぶつけ続けて、彼は彼で演出意図を僕に投げかけ続けてくれて、だからよかったんじゃないかな。具体的には、あのときリテークされたカットっていうのは、屋根から雪が落ちるカットなんです。

\*: ですよ?

W: うん。あれなんです。で、僕は北海道の人間だから、演出さんの言っている「雪」は違う、俺の実感としてはこうだろう、と。

\*: 演出としては、雪解けのカットなんで、サラッと印象的に落ちてほしい、と(笑)。

W: サラッとね。

\*: でも、北海道出身の W さんから言わせれば、雪なんてそんなかわいいもんじゃないぞ、と。

W: 違うぞ、と。アレは人を殺すんだよ、と、そういう実感のもとで語っている。そこが自分(の感覚)に忠実なんです。それが、よかったんじゃないんですかね、自分にとって。逆に、自分に実感がないとか、忠実でない人が、例えばそういうリテークばかり受けちゃうと、多分潰れちゃうと思うんですよ。要するに、自分の実感に気づいていないから、ただ単に言われることに対する印象のほうが強くてキツイと思う。自分に「絶対違うよ」とか(実感する何か)があれば、負けないと思うんだよね。うーん。(自分の実感が)なかったら、さっさと去っちゃったほうがいいのかも知れない。言われていることに対して、わからなかったら、時間が経てばわかるかもしれないけど。

\*: 自分の実感(の存在)を感じるって難しいですよ。

W: うん、難しい。ホント、空間にしても、時間のタイミングにしても、結局自分の実感だから[強調して]、実感

を( ),みんなそれぞれ違うモノがあるかもしれないし,たまたま自分と合う人がいるのかもしれないし,仕事でも,悲しいときは大体こんなタイミングでしょうねえ,とか,これこれこういうところはこんな空間でしょうねえ,というある程度共通の感覚があるとは思。でも,それも,最初は「オレはこう思う,ああ思う」っていうそういうところから始まっているはずだから,パターン化されたものに当てはめること自体が,やっぱりおかしいと思うよね。自分の(当初の)実感を大事にしたほうが絶対いい。それがあって,仕事に臨むのと臨まないのでは,やっぱり違ってくるんですよね。だから( ),YA もあったと思うけど,YA に負けないくらい実感,っていうのかなー,そういうのはあったかも知れない。

\* : 「実感」っていうものは,さきほどの雪のカットの例もそうなんだけど,自分の体験とかを =

W : = 残すっていうかね,身体(感覚)に刻まれているものを記憶しておく,っていうかね。

\* : 身体の感覚って大きいように感じますね。

W : そう,大きいですね。

\* : 感覚が人それぞれだという前提に立つと,ない人っていうのもいますかね( ),意識していないだけですか。

W : うん。あるんだけど,それってやっぱり,そのー,この仕事だから活かしたりさ,するのかなって思うことがあるんだけど,大抵の人は,そこまで考えなくても仕事できるもんね。

\* : この(アニメーションの)仕事とか,役者の仕事とか,ならでは活かし方も知れませんか。

W : オレは記憶力がないってずーっと思い続けて来たんだけど,ここまでこの仕事が続いてきたっていうのは,多分,なんか(身体に)刻まれているものを,結構ちゃんと出したりすることが,出来るように,なったんだな,って,( )そんな気がしますね。

\* : 子どものときからの記憶を。

W : 大したことはしていないんですけどもね。ただ,それを,なんだろ,えーと,同じ体験しても感じ方がそれぞれ違うじゃないですか,どういう風に感じたかっていう,ね。うん。( ) \*さんもそうかも知れないけどね,なんか,そういう,長く仕事が続いている人っていうのは,「感受性」って言葉があるけれど,なんか,実感をこう,出し入れしている( )。それは脳を使う作業じゃないからね。だから,それを出すタイミング,出してくれる演出家,そういう場所とかに出会えるとラッキーなんだよね(笑)。

\* : 私の卒論アドバイザーの K 先生が,「創造性」の定義の一つとして,[右手を上げて]こっちにあるもの,たとえば,子どものときの記憶とか身体感覚とか,をね,[左手を上げて]こっちにあるものと,あるとき結びつく,それが「あぁ,これだ!」とつながっていく,そのコネクションの結びつきの諸作用を指して「創造性」とおっしゃったことがあって,今の話とちょっとつながるかな,と。

W : なるほどねー。

\* : で,[左手をさして]こっちにあるものが,人だったり場所だったりするわけで,

W : うん。そうだねー。

=====

. 2007年7月23日(火)

\* : Wさんが,たとえば,新しいアイデアを必要としている状況にいるとして,どういう選択をしますか。

W : あまり,人には聞きませんね,( )あまり人に聞かないで,あの,なんていうか,新しい解決とかを人に求めることはなくて,その状況が想像するのが難しいんだけど,人に聞くとしたら,確認として人に聞くことはあるけれど。

\* : 「新しいアイデア」を具体的に言うと,たとえばですが,今度のカットでは新しい動きをやってみよう,とか,

- ちょっと違ったアプローチでカットを作ってみようとか、ということだと想像して下さるといいのですが、
- W: あ、そっかそっか。うん、そうですね、描くときは本物を見ますね。日本海の波を描かなきゃいけないときには、日本海の海を見に行くとか、馬を描かなきゃいけないときには、馬を、ま、馬は引っ張ってきて描くわけにはいかないから、それは、映画かな、いろんな作品見たりとか。
- \*: とはいえ、馬に乗ったり触ったりとかの体験はないところで、馬を描くってことが、本物を見ることにどこまでつながるのかな、という疑問も( )、
- W: うん。(参考映像を)見るたびに違って感じるんだけど、それはそれでいいと思って( )、やってないことだから刺激を受けて想像をしていって、ってこともありかな、と。
- \*: なるほど。なんというかー、困ったときって、とんでもない答えを出すとき、ってあると思うのですが、それって何が動力になっているのかな、と思って、考えた質問だったのですが、
- W: ああ、なるほどね。その、変化とか、そのプロセスとか? がいいことではないのかも知れないけどね。( )やってないことをやってみる、ってところから刺激を受けて、
- \*: そうですね。「見るたびに違って感じる」ってことも、ひとつひとつ新しいことがわかって、でも、まだ知らないことが見えてきて、また考えて、ってことだと思うんですが、
- W: うん( )、余計なものがとれて、だんだん、自分の思い込みとかがとれていって、クリアになっていくなかで答え、っていうのかそういうものが見えてくるってことだと思うんですけれどね。
- \*: その削ぎ落とされたところで、何かが見えてくる?
- W: うーん。でも、そのクリアな状態っていうのが、実際はその時は見えてはいなくて=
- \*: =「あー、あの時の、あれがそうだったんだな」ってあとから思うことってよくありますよね。
- W: うん。一生懸命やっているときって、なんかよくわからないけど勝手に身体が動いていて、
- \*: そういう時ってリラックスした状態だったりするんですよね。
- W: そう。だから、そういうリラックスできる状況が出来るといいんですよね。ま、監督が勝手にやらしてくれているのか、自分が勝手にそう思っているのか、なんだかよくわかんないけど(笑)、上手く乗れているときって、自分でもそう感じていて、目の前のこと(仕事)だけに夢中になってますね。
- \*: そういう状態はいいですね。
- W: そういう時って、苦勞を苦勞と思わない、っていうか=
- \*: =描かなくっちゃ、というよりは、描きたくて描きたくて、楽しくって描いているっていう=
- W: =そういう感じですよ。
- \*: そういう時ってあまりにも無我夢中なんで、自分ではわからないとは思いますが、そのときに、人間って何を考えているんでしょうね。
- W: ( )余計なことは何も考えていない、んじゃないかなー(…)、考えてないってことはないんだろうけど、まあ、まわりの音は入らないよね。
- \*: まわりの音は聞こえなくなる?
- W: まわりのそういうのは、聞こえない(…)、どうでもよくなっていきますね、ただ、(目の前の)それに集中していて// \*: うん//( )。だからといって、出来たものが必ずしもいいものとは限らないんだけどね(笑)そのなんていうのかな、ただ酔っ払っているだけっていうか(笑)、
- \*: (笑)
- W: ただ、その酔っ払っている状態が多ければ多いほど、幸せだよ。で、それが多ければ多いほ

ど、その分たくさん描くから、たくさん描いて、描いているうちに、その、身体と心がひとつにつながるっていうか、描きたいものと描いているものにつながっていくんじゃないんですかね。

\*: 「描きたいもの」と「描いているもの」の差がなくなっていく＝

W: =そこが気持ちいいのかな。

\*: そうですね、他の人はどうであれ、やっている本人が気持ちいい、と(笑)。

W: そうかもしれない(笑)、あんまり考えたことなかったけど(笑)。

\*: さきほどの、「身体」と「気持ち」のズレがなくなるという話ですけど、村上陽一郎先生のエッセイ<sup>16</sup>にあった話なんですけれど、音楽やっている人には呼吸がものすごく大事なことで、と。そういう身体のこと、具体的には呼吸と絵を描くことって、関連していると思いますか。

W: うーん。

\*: 細かい大事なところでは、息を止めて描いているっていう先輩がいましたけれど。

W: (笑)、そうねえ、呼吸が止まっちゃうようなときもあるんですかね。

\*: でも、乗っているときって、呼吸がラクなんでしょうね。

W: うん、そうかもしれないね。寝てるときの呼吸に近いみたいな感じ？

\*: (笑)寝ながら描いている？

W: うん(笑)、そうね。でも、描いているときって動いているから、ね、どうなんだろう。うーん、結婚して、自宅で仕事やってることも多いんだけど、奥さんが面白いんでしょうねえ、よくオレを観察してるんですよ、で、「今、ものすごい顔してたけど、どんなカットやってたの？」って聞くんですよ、で、カット見せると同じ顔描いていたりとか。

\*: へえー。

W: 奥さんは言うんですよ、面白って、顔が動いているって。

\*: そのカットと同じ顔とかポーズって、確かにやってますよね。冷静に観察されると、恥ずかしいけど(笑)。

W: 描きながら動いてますよね。

\*: そうですね。こういうときはどう動くんだろう、とか鏡の前でやってますよね。

W: 何度もやりますよね。身体で動けないことって表現できないからね。

\*: そういうところはありますね( )。えーと、前回の話に戻るのですが、Wさんは、YAさんや宮崎さんに刺激を受けて、それを做ったことで覚えてきたところがあるのかな、と思うんですけど、

W: 「考えかた」がね。実際には、どうしてYAはこう動かすんだろう、とか、何で宮崎さんはここで枚数を使うんだろう、とかあんまり理解していないから、做ってっていうのとちょっとまた違うのかも知れないけれどね。だから、どういうときにこれを使うか、っていうのもあんまり考えていない。実際的にどうかではないみたいな( )、でも、そういう(動きをつくるとか、枚数を使うとか)「考えかた」はあるな、と思った。で、それが、自分のものになっているかどうかっていうのはまた違う部分なんだろうね。たとえば、昔、YAから盗んだ動きがあったけれど、今の自分がそれを使っているかっていうと、ほとんど使っていないんですよ。宮崎さんを見て、枚数を使えるようになったかといえ、やっぱりなかなか枚数は使えなかったりしている。だから、「考えかた」として、本当に目からウロコが落ちるような体験をしたんだけど、それをそのまま自分のものに、やり方にしているかっていうと、多分なっていない( )、って感じる。

\*: 多分、表面的にはそれは直接影響はされていないのかもしれないけれど、どこかに残っていると

<sup>16</sup> 村上陽一郎「ごまめのはぎしり」第13回 2004年11月18日 <<http://subsite.icu.au.jp/sts/essay.html>>

いう感じでしょうか。

W： うん。表面的になんとか、っていうことではないかもしれない( )、というか、逆に、自分のなかで持っているものがあるって、それとの差がはっきり見えてくる？

\*： うーん。

W： それは、YA なら YA の方法なんだけれど、自分とはこう違って、と考えることで、彼のやり方が理解できて、自分の「考えかた」のなかに組み込むことが出来るんじゃないかな、と。

\*： 人との違いがわかってくるっていうことは、それだけ自分自身がわかってるっていう過程だと思うのですが( )、

W： うーん(…)、たとえば、親と子でいえば、小さいときはおかあさんと自分が一緒だと思っているじゃないですか？で、それがだんだん、違うんだって思って離れていく、けどよくわからないって感じる。宮崎さんと自分の違いにしても、圧倒的に違うんだけど、その違いがわかるようでわからない。

\*： わかるようで、わからない？

W： 同じことやってみて、真似してみて、そのときに初めてわかる。

\*： 同じようなことをやるんだけど＝

W： ＝同じようにやっているから、「同じようなもの」にはなるんだけど、自分が納得していない。納得出来ていない。( )、すごく勉強にはなるんだけど。

\*： 最初は、同じようなことをやって同じように上がるから、なんか近づいたような気にはなりますよね。で、実際、普通の一般の人からみたら、そんな小さい差なんてよくわからないわけで、でも、やっている人からみれば、そこには何か「差のようなもの」があって、そこがだんだんクリアになっていく。そこが、やっていく上では面白いのかなー、と思ったりもするんですけど。

W： 模倣というか、なぞりながら味わう、っていうか、そうやっているうちにクリアになっていく、っていうのかな。でも、オレは動画もそんなにやってないでしょ？

\*： 2ヶ月くらいでしたっけ。

W： 2～3ヶ月。カット数も数カット。だから、色々なことを先輩から教えられないまま、原画にいつちゃって。でも、動画は自分には向かないなー、って思っていたからよかったんだとは思いますが。だって、イヤだと思っても(同じような絵を)何枚も描かなきゃいけないじゃない？

\*： そういう意味では、原画やって、キャラクターデザインやっていたときは、全く問題なかったんじゃないですか？「THE 八犬伝」のときとかも、

W： うん、あれはみんな好き勝手やってたよね。逆にオレの絵にあわせるよ、みたいな(笑)

\*： (笑)

W： いや、いいんだけどー。オレも楽しかったし。

\*： でも、キャラデといっても、いつもいつもオリジナルというわけでもないですよ、アニメの場合。

W： うん。で、人の絵を真似することも、そのうちには慣れてくるんだけど、でも、そこにある程度自由度がないと気持ちに余裕がなくなっちゃってね、拒否反応が出ちゃうと思うんですよ。「ロト(の紋章)」<sup>17</sup>のときも、藤原カムイさんが原作だったんだけど、最初、TAさんがアニメーション用キャラクターを描いていたんだけど、喧嘩売ってんじゃないか、ってくらい違うキャラクターを上げていて(笑)、

\*： そうでしたね。そのあとも二転三転して、結局 Wさんがキャラデザインとしてまとめて、

<sup>17</sup> 「ドラゴンクエスト列伝 ロトの紋章」(1996, 日本アニメーション)

W： うん、ま、オレの絵も全然違うんだけど（笑）、「まあ、いいだろ」みたいな雰囲気があったんだと思います。逆に、「この絵じゃなきゃダメだ」みたいに言われるとツライですね。別の作品のときはそうだったから、ツラかったですね。原作に忠実に、って。

\*： あの作品、すごく W さんに合っているなあ、って思っていたんですけど。

W： いやいや。もー、描いててイヤだったー。

\*： やっぱり自由度がないと＝

W： ＝ダメですねえ。余裕がないとダメだねえ、ボクは。

\*： ええ、余裕はないよりあったほうがいいですね。

W： そうね。

\*： たとえば、煮詰まったときもそうだと思うんですけど、出口をさがしているようなときって、自分でまったく余裕がなくなっていて、扉が開かない、って思っていたけど実は横スライドのドアだった、とあってありますよね。

W： そうだね。どうしても自分の今までの常識とか認識で動いちゃうからね。

\*： 思い込みとか。

W： うん。だから、ちょっと見方を変えるだけで、それまで悪い悪いと思っていた状況も、ひっくりかえったりして、よくなったり、良いほうに考えられたりするんですね。

\*： そうですね。火事だ、火事だと思っていたのが、ボヤだった、みたいな。

W： 引いてみたら、違った絵に見えるとかね。

\*： そうなんですよね。面白いと思ったのが、切羽詰ってくると、もう状況が笑うしかないみたいな。で、その状況をなんていうか、第三者的に見て、笑ってしまうと、別の感情が沸いてくるんですね。冷静になる、っていうか、自分アホだなー、と。悲劇も喜劇に見えるっていうか。

W： 客観的になれるっていうのが、いいんでしょうね。自分じゃなくても、誰か他の人に客観的に言ってもらると、それはそれでハッとすることは多いですね。

\*： 結構、自分のパターンってありますよね。

W： うん。自分の思い込みっていうか、型っていうか、そういうのが邪魔するから、このドアは引けばいいのに、ってところで、何度も押ししまったり。でも、それと同時に、モノに対する素直さも大事ではあると思うんですね。

\*： 描くということへの素直な気持ち？

W： うん。また、宮崎さんの例になるんですけど、「描くこと」に対する気持ちがすごく素直で、遠慮のない自由な、ああいうシンプルな気持ちが大事なんじゃないかな、と思ったんですよ。なんていうか、いろんなものを、いろんなところから持ってきちゃうから、自分が行き詰っちゃうんじゃないかな、って。変に飾ってしまうんじゃないかな、と、

\*： 確かに、人間ってどこか格好つけていたい、みたいなところってありますよね。

W： こうやって話をしているけど、話をする前にも色々考えたんですけど、考えたことと、自然と口から出て喋っていることって、結局違いますもんね。

\*： それがいいんですよ。

W： そんなもんなんですか。

\*： はい。

Rさん：アニメーター（原画 15 年/ 作画監督 5 年/ キャラクターデザイン 5 年）

インタビュー日時： .2007 年 7 月 24 日 火曜日 15:00～

.2007 年 7 月 31 日 火曜日 15:00～

. 2007 年 7 月 24 日 (火)

\*：今までで、(アニメーション作画に関する)印象深かった出来事をご紹介しますか。

R：はい、ええとー(…)、自分なんかは、入ってみたのはいいいけれど、描けないことに驚いた(…)、ていうのは、同期に AM くんとか YK くんとかがいたわけで、彼らはある程度最初っから描けていて、やりたいものもあったと思うんですよ、自分はその点、この仕事で何やるのかとか、そんなことも特になく、ただただ中に入ってやっていけるかどうかで悩むじゃないですか。で、片側には出来る彼らがいて、ここでなんとか食らいついていかなきゃいけない、と、それで精一杯で(…)。でも、最初は動画だから、真面目にやっていたらある程度は出来るようになるんで(…)、で、そうこうしているうちに、AM くんとかが先に原画になっちゃった。それで、ボクはものすごく焦っちゃって。ジブリは長編をやっているの、毎回 1～2 回は原画になれるチャンスがあるんですけど、そこでなれなかったら、あとの半年とか 1 年は動画が確定しているわけですよ。で、AM くんとか YK くんは原画になっていって、ボクもこのままではいられない、と思って、もちろん動画のままでいたいとは思っていなかったわけですし、もう、制作にどう見られようと、絵の練習をしなければと思って、それには落書きを一杯しよう、と思って。もちろん、動画枚数は落ちているので、まわりにはバレていたとは思いますが、こうでもしないと原画になれないと思って。

\*：ただ動画を毎日描いているだけで、自動的に原画になれるわけではないですからね。

R：で、そんなことして(…)、今思えば、それがよかったのかな、とは思いますが。

\*：どんな落書きをしていたか、覚えていらっしゃいますか。

R：ええと(…)、隣の席にキレイな女の子が座っていて(笑)、で、素敵だったんで、その子を漫画っぽく描いて、まあ、見る人が見たらわかるんですけど、そんな落書きをしていたことは覚えてます。実は、AM くんとかに机を漁られていたらしくって、見られていたみたいだったけど。

\*：バレバレだったんですね。家に持って帰ればよかったのかも？

R：いえいえ。机に置いておけば、どれくらいやったかが残るから。継続は力なり、ですよ(笑)。

\*：なるほどねー(笑)。その絵は、人物画というよりは、もう少し漫画っぽい絵で、

R：うん、模写なんかは普通にやれるけど、やっぱり、なんていうか、模写みたいな絵とアニメの、ああいう、ちょっと誇張された絵って、ジブリのとかはそうだけど、写實的にやればいってものでもないから、

\*：たしかに。

R：慣れるしかないのかな、と。

\*：慣れる、という意味でも、あの落書きの時間は＝

R：＝あれをやっていなかったら＝

\*：＝今、こうなっていたかはわからない。

R：そうですねー。っていうのは、原画試験を一番最初に受けたときに、全く何も見ないで絵を、つまりキャラクターを描くってことをしないとダメなわけで、

\*：あ、原画試験は、キャラクターを作るところから始まるんですね。

R：そう。そのときには、模写ならやったことあったけど、それで、それを思い出して描くことは出来るけれど、自分のイメージしたもの、その、思い描いたもの、描く、っていうそういうことは(…)、



- \*：慣れていないと難しい、と。実際の試験の内容は、どんな感じですか？たとえば、自分の経験で恐縮ですが、亜細亜堂は、コンテを1枚渡されて、「時間内に原画にして下さい」という試験だったんですよ。
- R：へえー。あ、そういう年もありましたねー。アシタカがジャンプしてきて手前で、エイッと[剣で切る動作](…)、あのときは、ほとんど受からなかったですね。宮崎さんから見たら、ちょっとの差なんて、何も差がないように見えるらしくって、「皆、同じように見えちゃう」と言っていたって聞いたことがあったけれど。
- \*：へえー。
- R：で、そのときに、なにか描いたことのある絵をそのまま思い出して描くっていうのと、自分が発想して、というか、イメージしたものを絵の形にするっていうのは、全く、こう、別次元のことである、と、
- \*：そうですね、それは同じではないですね。
- R：うん、描いてみた途端、それがわかる。描いてみると、全然描けない。で、ボクは、模写ばかりやっていたから、中には漫画とか好きで、自分のキャラクターをいくつも描いている人もいて、そういう人のほうが、まだ出来るような感じがしたのね。(…)模写しかやっていないと、そのままを描くってことをやっていたから、改めて、何も無いところで想像で描いてみると、何も描けないってことに愕然として、それで、落書きを始めたわけなんですけれど、近藤喜文さんも「落書きしたほうがいい」とおっしゃっていて、
- \*：そうなんです。そういえば、みんながよく落書きしてましたね。
- R：パラパラアニメとかね。
- \*：はいはい。
- R：で、そういうことをほとんどやっていなかったから、要は原画的な感覚を養うようなことはあんまりやっていなくて、だからやり始めたわけなんですけれどね。それに、あの、落書きを始めると、キャラクターに動的な動きをつけた絵をたくさん描くようになるんで、顔だけじゃなくってね、ポーズとして動きそうな絵を描くようになるんで、そういう意味で効果あったんじゃないかなー、って。
- \*：そうですね、落書きし始めると、色々な小道具を描いてみたりしてね。あと、自転車をかいてみたり、
- R：そうそう。そういうのが、今考えると、落書きの効果なのかな、と思う。
- \*：みんな、通る道ですね。
- R：うん、そうだと思う。で、それが終わったら、原画になって、長編の合間にテレビシリーズをやることになって、そこで実際に原画を描いて、身体で「原画ってこういうもんだ」と覚えていった、みたいな、
- \*：そうですかー。ジブリさんは長編が多いので、物量描いて身体で覚えるって機会はあまりないですよ？
- R：ないですね。少し前のフリーの集まりだった頃はそうだったかも知れないのだけど、特にボクたちは社員作画の第一期生で最初だったから、余計に。
- \*：そうですね。
- R：幸運だったなあ、と思うんだけど、そこまではなんとなく順調に来て、自分的には真っ当に行ったような気がするんですよ、で、それからしばらくして、次の原画試験があるって聞いて、「海がきこえる」<sup>18</sup>っていう作品だったんですけど、KKさんが中心になって「若手で何か作ろう」とってことでやっていたんですけど、その原画試験に受かりまして、
- \*：演出がMTさん。
- R：うん。その「海がきこえる」でのKKさんのやり方っていうか、実験っていうのか、あのー、コンテを清書するんですね。で、それがほとんど一原に近いものになっていて、それを拡大コピーして原画に、っていうやり方だったんですけど、それもあとになって思うと丁度よかったのかな、って思いましたね。原画を覚

18 「海がきこえる」(The Ocean Waves)(1993, 日本テレビ・徳間書店・スタジオジブリ)

える意味ではね。レイアウトも、KK さんはすごくシンプルで、パースがどうか細かく言うのではなくって、サッサッサって描いて、「ほら、この方が(感じが)いいでしょ？」って、教えてくださいましたね。それで、「なるほどー」と(笑)。

\*: 「海がきこえる」は1年くらいやっていたんでしたっけ？

R: そうですねー。1年(…)？1年半くらい、かな。長編よりは短かったと思うけど。その時も、AM くんとか YK くんとかは、原画でもうかなり描いていて、一方こっちは、何とか KK さんの絵を動かそうとして、同時に吸収しなくっちゃと思っていて、その上、KK さんの絵に合わせたい、って。

\*: 人によっては、キャラ合わせするよりは、動き追求という人もいますが =

R: =ボクは、もともと、模写ばかりやっていたこともあって、キャラが似せられことによる快感っていうか、だんだん自分の絵が KK さんの絵に似てくる快感っていうか。なんとなく上手くなってくるような気にね、なったりして(笑)。

\*: 1年やっていると、最初と最後で自分の絵は変わるし、それと考え方も、少し変わってきますよね。

R: 「海がきこえる」の最後は、それで、ちょっと作監の手伝いみたいなこともやらせてもらって、もちろん TX くんや YK くんもやっているんだけど、でも、やったーって(笑)。

\*: それは嬉しいですね。

R: うん。それで、それが終わったら、高畑作品で。「(平成狸合戦)ぼんぼこ」<sup>19</sup>だったかな？

\*: で、原画？

R: ところが、「また、原画試験受けないとイケないらしいよ」ってウワサがあって、「ウソー!!!」って慌てて。でも、そのときに研修生を教えてくださいている先輩の人が推してくださったんですよ。それで、なんとか原画試験は受けずに済みました。

\*: よかったですねー。

R: そう。それでその上すごくラッキーだったのは、「(平成狸合戦)ぼんぼこ」は高畑さんだったんですけど、高畑さんは原画をチェックして、たとえば宮崎さんだったら直して作監にまわしちゃうんですけど、高畑さんはリテークを文章にして書いてくる、//\*:へえー//それでね、それがまた、タメになる文章で、そういうやり取りが何度かあったと思うんですね。これは多分、社内の若手だけにそうやっていたんじゃないかと思うんですけどね(…)、それがまた勉強になって。

\*: 具体的には？

R: 普通だったら、演出のところでチャチャッと処理しちゃうようなことも、一度きちんと戻ってくる(…)、

\*: 「ここ1枚足してください」的な？

R: そうそう。たとえば、ポン太っていう暴れん坊的なキャラクターがいて、腕が骨折してたんですね。それが決起集会で「おー！」ってやったらまた折れちゃって、っていうカットの原画をやったときに、二度目も派手に折ったら、「やりすぎ」って(笑)返ってきた。「面白いんだけど、ちょっと痛すぎ」ってメモが(笑)。絵がついて戻ってくるときは、一度、作監さんのところを通過して戻ってくるんですけどね。

\*: なるほどー。

R: でも、そうやって戻ってくると納得も出来るし、最後の最後までカットにさわってられるし、非常に有り難いことだったな、と。

\*: なにも言われないと(…)、コワイですね。

R: そうなんですよ。高畑さんは、(絵を)描かない演出家で理論派で、そういうリテーク作業は苦もなくなさ

19 「平成狸合戦ぼんぼこ」(Pom Poko)(1994, 徳間書店・日本テレビ・博報堂・スタジオジブリ)

っていたんで、本当に有り難かったな、と思いますね。

\*：そうですね。

R：他には、たとえば、[実際、右うでを上げながら]「エイ・エイ・オー！」ってやるときに、中枚数は少ないだろうと思ったんだけど、高畑さんは「そんなことはない」って言って、ココ[始点からラストの近くまで]を早くして、最後を思いっきり詰めれば早く見える、っておっしゃって、そういうことを教えてくれましたね。それでまた「オー」って思って(笑)。早い動きは、中が少ないんだとばかり思っていたから、詰めの指示で随分変わるんだ、両ツメにすることで、ちゃんと「感じ」が出るんだ、ってことを教わりましたね。で、「なるほどー」って(笑)。

\*：(笑)

R：ジブリはあと、仕上げが強いから、原画の動画さんへの指示に敏感になりますね。「ぼんぼこ」の後半で、みんなが宝船にのって行くシーンがあるんですけど、それがモブなんで、生真面目にやっていると、いちいちヌキ指定いれてー、こちゃこちゃと描いてー、ってことになっちゃうんですけど、そこを作監さんは、「固まりで動かせばヌキ問題は解決します」って言ってきて、またそこで「なるほどー」と。固まりで描いて、その中だけでなんとか「感じ」を出していく、と。確かに、いちいち細かく描いても意味ないわけで、考えればそうなんですけれど(笑)。

\*：全体シルエットを重視、ってことですよ。

R：画面の効果とか、全体のバランスとか、それで全然問題ないし、むしろ仕上げも助かるし。

\*：なるほど。

R：「わざ」みたいなもんですかね、よくわからないけど。なんか、そういうことも教わった気がしますね。

\*：作画も仕上げも撮影も、みんなが助かるし、でも、画面の効果はあるんだよ、っていう。

R：うん。「耳をすませば」のときに、OSさんがやったカットで、雫がノートの上に何か一生懸命に書いているカットがあって、それをこれ[始点]とこれ[終点]の原画のみで、細かいフリッカーの割りを指示していて、で、それが、すごく一生懸命書いている感じが出てくるんですよ。そのカットが引き(=引いた絵=画面内の人物が小さい)だったから出来ただけ。やっぱりそれ見て、「うわー！こんなワザが!!」って(笑)。

\*：「すげー！」って(笑)

R：そう。そんな「わざ」みたいなことを、ベテランの人たちから教わった。

\*：原画が返ってくるっていう時点で、対話になっているところがすごいですよね//R：そうそう//、でも、それでジブリが人を育てようとしている気持ちの現われでもあるわけですよ。

R：主にメインスタッフに、ですけどね。

\*：で、次は近藤喜文さんの「耳をすませば」<sup>20</sup>ですね。

R：「耳をすませば」はたまたま、演奏シーンのカットをやらせてもらえることになって、実際演奏している音にあわせてやるので、実際の演奏ビデオを見て、カウンターを送りながら、コマ送りして。「こんな感じだろうなー」っていちいち、描き送りのなやりかたしていったんだけど//\*：アナログ・モーションキャプチャーですね//、そうそう、アナログで、それが、またね、なんか変なりアリティィが醸し出していて、普通原画描いているときには入れないような、無駄な動きとかがあるんですよ、身体の揺れとか。これは、完全なモーションキャプチャーじゃないから、普通の原画に変な原画が交ざっているような感じで、そのとき、すごく思ったのが、「へー、こんな感じが出るんだー」って。で、あるカットとか、身体の[心臓の上のあたりを指して]揺れとかが変にリアルなんですよ、で、近藤(喜文)さんも笑っているんですよ。なるほどー、って。

<sup>20</sup> 「耳をすませば」(Whisper of the Heart) (1995, 徳間書店・日本テレビ・博報堂・スタジオジブリ)

\*：それは、描き送りみたいに描いていたら、その変な雰囲気が出ちゃったってこと？

R：うん、出ちゃったんですね。

\*：不思議なことに、今はデジタルで、人間の動きをやらうと思えば簡単に出来ると思うんですけど、そういう映像ってスムーズすぎちゃって、逆に気持ち悪いんですね。動きの流れの真ん中に、そういう、ノイズじゃないですけど、一枚入ると違うんじゃないかと思ったりしますよね。

R：そうかも知れませんね。

\*：「おもひでぼろぼろ」<sup>21</sup>で、みんながみんなビデオで撮影してリアル感を出していたっていう、

R：あ、そういう動きがいっぱいありましたね。

\*：それと少し似ているのかな、と思ったんですけど。

R：そうですね、自然とそういう動きに見せる、っていうか、動きの中で捉えるっていうか。それまでは、「海がきこえる」でも、コンテの絵を見て、絵と絵をつなごう、という考えだったんですけど(…)、それで、次が宮崎さんの、

\*：「もののけ(姫)」<sup>22</sup>。

R：「もののけ(姫)」では、そういうリアル感よりは、また違う方向になって、

\*：一回、リセットして＝

R：＝従来のやり方に戻して、宮崎さんの作品ってこうだったな、って思い出して(…)。で一番、得られたことで大きかったことって、やっぱり宮崎さんの言葉が大きくなって(…)。あとあと考えると、一番残っているんですね。(…)リアルってことについても、よく、物理現象的なリアルってある。あるけど、宮崎さんはそんなのどうでもいいんだ、って言うんですよ、それより「何を表現するか」ってことのほうがよっぽど大事だ、と。色々考えた余分な動きは、そういうものを入れるのが悪いっていうよりも、そういうのを入れると、「なに余計なことしてるんだ」って思えるらしい。大事なものは、(カット内容の)表現なんだから、ってことで＝

\*：＝何を言いたいのか、あなたは、ってことですよね？

R：うん。何をどう伝えたいのか。これは、考えれば当たり前のことなんだけど＝

\*：＝難しいことですね。

R：でも、その言葉だけで本当に勉強させてもらった。で、なんか、(原画を社内で)やっているときはもう、なんとかかんとか言われて、くやしかったりもするけれど、あとからふりかえると、意味がわかってくる。(宮崎さんの言葉は)そんな感じです。

\*：宮崎さんの言葉の影響力が。

R：そう。それで、一通り、高畑作品をやって、宮崎作品をやって、今度は作監をやる事態になって、

\*：「(ホーホケキョとなりの)山田くん」<sup>23</sup>。キャラクターもですね。

R：あれはもともとありますけどね。それで、演出が TO さんという人で、そこでまた目からウロコが(笑)。

\*：(笑)ここで TO さんに、出会う、と。

R：今まで、その一、普通のアニメーションの、いわゆる絵と絵をつなぐ描き方だったのが(…)、違うんですよ。「(ホーホケキョとなりの)山田くん」で TO さんと、HS さんと、TH さんに会った、あ、MH さんもいたけど、みなさん、目からウロコのような原画を描くような人たちばかりだったから、[手元を見て]「これは！これは面白い！」ってことばかりだった。特に、HS さんなんかは、それまで自分には(ジブリの作画ということで)ガンジガラメだったようなところがあったんですけど、ボクはジブリの社員原画だったから、だから、

<sup>21</sup> 「おもひでぼろぼろ」( Only Yesterday )( 1991, 徳間書店・日本テレビ・博報堂 )

<sup>22</sup> 「もののけ姫」( Princess Mononoke )( 1997, 徳間書店・日本テレビ・電通・スタジオジブリ )

<sup>23</sup> 「ホーホケキョとなりの山田くん」( My Neighbors The Yamadas )( 1999, 徳間書店・日本テレビ・博報堂・スタジオジブリ )

HSさんの原画がものすごく自由度の高い作画に見えたんですね。

\*：なるほど。

R：「こんなにやっちゃっていいんだー」みたいなね。それで、こんな原画描けるんなら楽しいな、って。ジブリにいたらどうしてもある程度の縛りがあるけれど、ここからは、やりたいようにやればいいんじゃないか、って思えてきて、「羽をのばす」じゃないですけど、自分を解放させて(原画を)描いてみようと思えてきて(…),でも、「(平成狸合戦)ぼんぼこ」のときは、それなりに面白いな、と思ってやっていたんだけど、「(ホーホケキョとなりの)山田くん」をやっているうちに、自分のなかでやりたいことが沸いて出てきちゃって、(同じ会社にずっといるのが)ちょっと(…),

\*：じゃあそろそろ、外を見てもよいかと。

R：で、(フリーになる)時期かなー、って思ってる。「(ホーホケキョとなりの)山田くん」で(辞める)覚悟が出来たような気がしますね。丁度、リアル派が台頭してきていた時期で、自分の欲求も高まったところで、

\*：飛び出した、と。

R：そうですね(笑)。

\*：丁度、「人狼 - JIN-ROH」<sup>24</sup>あたりですか。

R：えーと、「人狼 - JIN-ROH」は「(ホーホケキョとなりの)山田くん」のとき、かな。内職してやっていたので。

\*：じゃあ、「千年女優」<sup>25</sup>？

R：そう。えーと、でも、その前に、テレビシリーズをちょっとやって、それから「デジモン(アドベンチャー ぼくらのウォーゲーム!)」<sup>26</sup>をやった、それはHHさんからの(…)で、「デジモン」は作監のNHさんとかがいて(…),で、そのあとHHさんの紹介で「千年女優」をやった、「東京ゴッドファーザーズ」<sup>27</sup>ですね。

\*：それから、「ドラえもん(のび太の恐竜 2006)」<sup>28</sup>をなさって、それから「ぼくらの」<sup>29</sup>？

R：その合間合間に、パラパラとつなぎの仕事をやってますけれど、大体そんなところで。

\*：「ドラえもん」はどうでしたか？

R：「ドラえもん」は、その前に芝山(努)さんの「ドラえもん」をやっていて、

\*：TVシリーズの？

R：いや、劇場の「ドラえもん(のび太のワンニャン時空伝)」<sup>30</sup>それで、そのつながりで次の劇場に(…),で、「ドラえもん」のアニメも、もっとこうすればいいのに、ってところとかもあって、

\*：ええ。

R：今までのパターンは、ずっと、監督(や演出)のほうに力があって、たとえば、レイアウトや原画も描いてしまうような監督(や演出)と組むことが多かったんですけど、「ドラえもん(のび太の恐竜 2006)」の監督さんは、絵を描かない演出さんでして、(自分でも描けるのに、こちらに)ものすごく任せてくれる人なので、自分のアイデアとかやりたいこととかをやらせていただけたんですね。あのときは、すごく好きなようにやることが出来て(…),そういう意味で面白かった、と思いますね。

\*：原画の上から、紙のせてグリグリ描く(=修正する)タイプではなかったんですね。

R：でも、もちろん、作画出身なので、ご本人もすごく(作画が)上手なんですよ。でも、作画を立ててくれる人だから(…)。

<sup>24</sup> 「人狼 - JIN-ROH」(JIN-ROH) (1999, バンダイビジュアル, Production I.G)

<sup>25</sup> 「千年女優」(Millennial Actress) (2002, バンダイビジュアル, WOWOW 他)

<sup>26</sup> 「デジモンアドベンチャー ぼくらのウォーゲーム!」(Digimon Adventure) (2000, 東映アニメーション・東映)

<sup>27</sup> 「東京ゴッドファーザーズ」(Tokyo Godfathers) (2003, ソニー・ピクチャーズエンタテインメント)

<sup>28</sup> 「ドラえもん のび太の恐竜 2006」(Doraemon 2006) (2006, シンエイ動画・東宝)

<sup>29</sup> 「ぼくらの」(Ours) (2007, イズミプロジェクト)

<sup>30</sup> 「ドラえもん のび太のワンニャン時空伝」(Doraemon ;Nobita with Wan Nyan Time Space Tradition) (2004, シンエイ動画・東宝)

- \*: いますよね、そういう監督さん。ご自身も作画が上手なのに、作画は作監に任せてくれる人。
- R: そうそう。そこまでなくてもいいのにー、ってくらいこちら(作画)を立ててくれる人(…),それで、作画の領域で自分がかなり仕切れる現場ってというのが初めてだったから、それが面白かったっていうかー、また新しい状況に出会ったな、って。で、監督さんの持ち味にパカパカマンガっぽい動きがあって、それとボクの今までやっていた(「東京ゴッドファーザーズ」)のリアルな感じが交ざるといいかな、って思って。
- \*: あー、なるほどー。
- R: でも、そういう(作画を立ててくれる)現場を知ってしまうと、なんか、味をしめてしまいますよね(笑)。
- \*: (笑)。続いて次に、作画と身体性などについてお伺いします。作画は、まず観察して、動いてみてから描くことが多いと思うのですが。
- R: やっぱり、見て描くし、カットの内容は実際にやってみてから描く、それがないと、なんというか(…),あの、宮崎さんっていうのはやっぱり、あの一、宮崎さんがすごいのは、あんまり見て描かない、見ていない。と、いうか、描くときにいちいち見てなくてー＝
- \*: ＝観察して、観察したものをー＝
- R: ＝消化(昇華)してー、それを表現しているから、ものすごい役者だというか、「見たこと」そのまんまのトレースじゃない。でも、それは宮崎さんの、すごくこう、「宮崎さんの観察力」ってのがあって、人並みはずれた観察力を活かした方法ですよ。それは、誰でもが持っている観察力じゃない。
- \*: 観察力って、訓練すれば向上すると思いますか？
- R: ある程度は(能力は)上がるでしょうけどー、(観察力が)人並みはずれているから「宮崎駿」なんであって、そんな気がしてるんですけど、普通の人、は、やっぱりー、ある程度はモノを観て描かないといけないんでしょうね。
- \*: でも、観ないで描く人はいないかも(…)ですよ？
- R: そうですね。人間は観て、感じたモノしか描けませんよね。だから、観たものを描くってことは、その人の生活とか、体験とか(…),「経験値」とかが活かせるってことでもあるんじゃないかな。
- \*: そうですね。どれくらい(体験や経験を)消化しているか、とか。
- R: 机の上で、絵ばっかり描いていても、(いいカットが)描けないし、だからどんなことでも、やってみる、っていうのが大事なのかも知れないと思って＝
- \*: ＝高尾山にも登るわけですね(笑)。
- R: (笑)結局、毎日、どういうことを考えて生きていくか、とかそういうことが、カットに反映されていたりする、そういうアプローチもあると。もちろん、アニメーションは大勢でやっていることだから、色々な(人それぞれの)価値基準あって、だから、中にはアクションの好きなアニメーターがいて、「かっこいいアクションがいいのだ」という価値基準でやっている人もいるし、そういうマニアックな部分では評価されたりもするわけだけど、そういう一部分だけが全てではない。
- \*: うん。
- R: ただ、「感じること」とか「観ること」をベースにした作品を創る現場とか、作品が少数派になってきている。保守本流なのに少数派なんですよ。今、「アニメ」って言ったときに、ジブリがやっているようなオーソドックスなものもなくなってきているけれど、本来は、そういうのがもっと(本数が)あって然るべきなんだろうなー。
- \*: うーん。
- R: 今の風潮は、MNさん風に動かす、とかNYさんっぽく格好よくアクションする、とかっていう風の流れでい

るけれど、それって、表現したいものがあるって動きがあって、作画されるわけで。だから、なんか、今の風潮は表面だけなんですよ、風っていう形だけ。オオモトがないっていうか。

\*：なるほどー。そのアプローチは逆に、もしかしたらですけどー、両方あってもいいのかも知れませんね。あの一、つまり、表現したいものがあるって作画(動きのテクニック)、という一方向だけではなくて、作画テクニックから入って表現に行き着く、みたいなアプローチもありかな、と。たとえば、私たちの世代は、暴走作画とよく言われていましたけれど、あの「暴走」時代があったからこそ、その後に表現するときの引き出しが増えた、とも言えるのかも、と、思ったりして。

R：ああ、なるほどねー。

\*：ただ、そういう採算度外視の動かしまくり作画は、若いときにしか出来ないのかも知れませんけれど(笑)

R：たしかに(笑)。

=====

2007年7月31日(火)

\*：前回お渡ししたコピー<sup>31</sup>で、感想などありましたらお聞かせいただけますでしょうか。何か面白かったこととか(・・)、なんでもいいんですけど。

R：面白かった点(・・)、というか、なんか、こちらは毎日仕事でやっているから、当たり前のように思っていることが、言葉になっている、「あ、なるほどね」とか(・・)。たとえば、佐分利さん、だったかな、のところで“2コマ作画で1秒 12枚で刻まなければいけない。それしか刻むことが出来ない。(p.178)”っておっしゃっているんだけど、「秒 12枚も使っている」って、

\*：3コマじゃないですね。

R：2コマでそれだけ使ったら十分じゃないの、みたいな。

\*：そうですね。数字的な感覚が違うので、そこが面白いというか、説明に困るというか(・・)。テレビシリーズ1話につき約300カットとか、約3000~4000枚です、って言うと、「えー、大変ですね。それって1枚1枚描くんですか？」とか聞かれてしまったり(笑)。

R：(笑)。

\*：2コマ12枚もいいですけど、3コマでの表現っていうのも捨てがたいと思うんですけど。

R：3コマには3コマの良さがあるって、3コマの抜け具合がいいんですよ。自分の気持ちいいものをつくらうとすると、どうしても2コマと3コマを混ぜて抜けをつくらないと(・・)、あんまりこう、きっちり動かすとなんかこう(・・)、でも、難しいですね。

\*：そうですね。

R：あの、話は変わるんですけど、トルストイの子供向けの本で、ロシア人の絵描きが描いた絵本で「三びきのくま」<sup>32</sup>っていうのがあるんですけど、それがいいんです。普通、何かがあって、転がって行って、「おしまい」があるんですけど、この絵本、最後に「結」の部分がないんですよ。

\*：「起」「承」「転」ときて、「結」がない。

R：結論はそれぞれが考えて、想像できる(・・)、そんな終わり方。で、「え？そこで終わっちゃうの」みたいな。

\*：うん。

R：最近では、わかりやすいことが、作画もそうだと思うんだけど、わかりやすいものが主流だから(・・)、全部言ってしまう、描いてしまう、ってことが、実は「伝わる」ことにはならないんじゃないかな、って思うんですよ。

\*：「精密に描写すれば、完全にそれが理解できる」。そんなことはない、と。

<sup>31</sup> アニメーションと知覚の技 佐々木正人(編)(2006). アート/ 表現する身体: アフォーダンスの現場 東京大学出版会 pp.-172-181.

<sup>32</sup> 「三びきのくま」トルストイ・パスネツォフ・おがさわらとよき(著)(1962/05,福音館書店)

- R: あの一,リアルに描き込んでいく作画は,それはそれで(…), 良し悪しは別として,きちんとして見えるんだけど,「何か」が「伝わらない」。伝わりにくい,って感じかも知れないですけど。あの,「ドラえもん(のび太の恐竜 2006)」をやっていたときに,「(ホーホケキョ となりの)山田くん」もそうですけれど,あのシンプルな絵で「伝わる」んですね。
- \*: そうかも知れませんね。あの漫画っぽくて単純な絵でも,というか,そういう絵のほうが,自分の中の色々な感情がわいてくる,ってことはありますね。
- R: そうなんです。シンプルだけど伝わる,ってことを考えると,表現ってなんだろうって思いますよね。シンプルなほうが,現場もラクだし,見ている人には伝わるし,いいことづくめなんですよね。
- \*: 昔,今ほど3D がリアルじゃなかった頃,「バーチャファイター」<sup>33</sup>のキャラがソリッド・ポリゴンで,でも,それはそれで思い入れが出来て =
- R: = 想像力で補うんですよ(笑)。想像力で補うところに,何かが生まれるわけで,リアルな絵だと,それはそれ以上にはない,と思うんですよ。想像してもらえるとその想像の中で広がる,っていうか =
- \*: = 一生懸命,色々なものを繋いだり,考えたりして,ひとつの物語を自分のなかで作るっていう。
- R: リアルに描いていく,とか YU を使って絵を描くってことは,(画面の)表現という意味では広がってきたと思うんだけど,根本的なところでどうか,とか,大事なところでは何か忘れていないのかな,って。
- \*: リアルな作画や,アニメーションの動き追求も,それはそれで技術としていいし,もちろん大事だと思うし,それだけじゃないんじゃないか,と。
- R: 絵や動きに関しては,技術は技術で大切だけど,そっちばかりに行くのはちょっと(…),
- ]
- \*: 違うんじゃないか,と。
- R: リアルな動きは,現実のものの動きを再現しているのかも知れないけれど,そこになんか感動しない,っていうか。よく出来た人形のような感じがして。
- \*: うーん。でも一方,アニメーターとしては「絵」とか「動き」で褒められたいっていうのが =
- R: = やっぱ,あります。
- \*: 誰でも,ありますよね。
- R: そうですね。なんだかんだ言っても,技術としての表現は,ね,(…),
- ]
- \*: ないよりあったほうがいいですよ。実際には仕事をする上では,営業する上で重要ですし(…),ね,ただ,もう一方に,根本的な意味での「表現」を忘れない,っていうことが作画するときには大事である。そういうことですよ。
- R: うん,そうそう。リアルリアルな作画は,逆に,なんていうか人間の生き生きした感じがしてこない。
- \*: たしかに,アニメのリアルな動きはよく出来た人形みたいですけれど。で,それが,たとえば 3D になるともっと本当のお人形みたいに感じると思うんですけど//R:うん//,でも,「モンスターズ・インク」<sup>34</sup>とかは結構お話自体に感動,というか楽しめますよね。
- R: あー,うん。シナリオがいいですよ。
- \*: シナリオには力を入れてますよね。

<sup>33</sup> 「バーチャファイター」(Virtua Fighter) :セガの AM2 研が開発した対戦型 3D 格闘ゲーム。1993 年にアーケード版がリリース。その後いくつかの家庭用ハードに移植されるが,特に 1994 年にリリースされたセガサターン版はセガサターン本体の売上向上に大きく貢献した。本作の各種資料は,スミソニアン博物館にも展示・保存されている。開発代表は鈴木裕。略称は「バーチャ」「VF」。

<sup>34</sup> 「モンスターズ・インク」(Monsters, Inc.)(2001, Desney・Pixar)



- R: よく出来てますよ。
- \*: あれを見ると、絵がどうか動きがどうか、そんなこと言っているのが変に思えてしまうような。
- R: ええ。一番根本的なところを忘れていないっていうか。
- \*: うーん。考えさせられますね。
- R: でも、日本のアニメを3Dにして、シナリオがよかったら、多分似たようなことは出来るのかも知れないけど、日本のアニメには、アニメの絵には「何か」があるんだと思うんですね。
- \*: そう思いますね。
- R: たとえば、「(ホーホケキョ となりの)山田くん」を3Dでやることは理論上は出来ると思う。でも、なんか変。あの絵じゃないとダメなんですよ。
- \*: そうですね。「ドラえもん」だって「ポケモン」だって、3Dに出来ますけれど、それでアニメをつくっても、2Dの「ドラえもん」「ポケモン」で表現した「何か」は確実に減ってしまう。
- R: そうなんですよー。
- \*: なんなんでしょうね。
- R: 「ドラえもん」にしても、(二次元の)のっぺりとした「絵」だけで伝わるもの、たとえば、眉毛一本で悲しかったり、嬉しかったり、怒ったり(･･)、そんな瑣末な部分なんだけど、そこで伝わる「何か」が確実にあるんですね。絵の持っている力、っていうか。
- \*: しかも、日本のキャラクターがこれだけ世界中に進出しているってことを考えると、その伝わる「何か」には普遍的なもの、ユニバーサルなものがあるんじゃないかな、と思ったりしますね。日本製のアニメだって知らないで見ている子ども結構いるみたいですし。
- R: 単純なキャラクターは、子どもが想像力で補える(笑)
- \*: そうかも知れませんね。
- R: それで、共感できる。
- \*: そう考えれば、3Dのキャラで単純なものは、意外と想像で補えるんでしょうね。
- R: そうかも知れませんね。じゃあ、日本の3Dが頑張れば大丈夫かも(笑)
- \*: ただ、映像となると、アニメの3Dの人の多くはあまり「動き」には興味がないらしくて、どちらかというとモデリング、造型に興味があるそうだし、というお話をデジタル部にもいらっしゃった演出さんから伺いました。
- R: へー。
- \*: ある会社がサンプル・テープを持ってきたらしいんですけど、そのカットのレイアウトとタイミングはUYさんだったららしいんですよ。それはあとからわかったことらしいんですけど。
- R: あ、それはすごい。
- \*: それで、その演出さんのなかでは、やっぱり動きとレイアウトはアニメーターがやらないとダメみたいだぞ、ということになったらしいんですけどね。
- R: それは、UYさんだからよかったってこともあるかも。
- \*: うん。そうかも知れないですね。でも、やっぱりレイアウトのとり方とか動きは、「餅は餅屋」みたいなところはあるみたいですよ。
- R: そうですね。普通の人から見たらあまり差はわからないかもしれないけれど、アニメーターは動きのつけ方とか、みんなビデオ見ながら工夫しているしね。
- \*: それと、3Dの場合には、「絵を作る過程」と「タイミングを入れる過程」が独立していて、

]

- R: あ, 別々なんだ。
- \*: なので, アニメーターが頭の中でやっていることとは違いますよねー。
- R: そうですね。絵を描きながら, タイミングをみて, タイミング修正しつつ, 絵もちょっと修正して, いったりきたりしてひとつのカットを上げますからね。その, 3D の人もアニメオタクっぽい人だと, ちょっとまた違いますよね。今, テレビシリーズでやってくれている人が, 丁度そういう人で, その人が撮影をやってくれているんですけど, こういうタイミングで, とか言う結構面白がってやってくれたりして(…)。だから, 3D の人が, アニメを見たり実写を見るとー, オタクになる必要はないけど(笑), いいのかも。
- \*: そうですねー。GONZO はそういう人が多いのかな。昨日, GONZO の別の作品をやっていた人に会ったんですけど, やっぱり同じように, その作品をやった撮影さんがアニメとか実写が好きで, 「ここはこう動かさなくっちゃ」って細かい部品の揺れをたしたり, ハイライトを一瞬キラッて光らせてみたり, してくれたようでした。その人も, すごく面白がっていました。
- R: 絵を描かなくても, 観察するとわかるようになりますよね。
- \*: ええ。観察して実際にやってみる, ということですね。
- R: うん。でも, 見ればわかるでしょ, 大体の人は(笑)。
- \*: いやー, リテークを出しても, 「動きの気持ちよさ」はわかってもらえない, という話はよく聞きますね。今は, 色々なソフトが出ているから, 考えなくても, コンピューターでそれらしいアニメも作れるので, 「なんで今さら, ボールのバウンドとかやらないといけないの? 意味ないんじゃない?」ってことみたいですよ。
- R: ああ, それは簡単に論破出来ますよね(笑)
- \*: (笑)ええ, まあ。
- R: あるキャラクターがあって, それが弾むと「何か」が生まれますよね。で, それが人に「伝わる」。そこではじめて, 悲しいとか嬉しいとか, って感じるような時空間が生まれるわけで(…)。そのための, なんていうかある種の手段というか, 技術というか, 別にボールが転がるからどう, ってことはないわけですからね(…)。でもー, 難しいかなー。そこまで辿りつけない人が多いと思うし(…),
- \*: 辿りつけた, 少なくとも「何か」を感じた人が(業界に)残っている, ってことでしょうかね。
- R: 今は, 何かを教えるといっても, 「何, 言ってるの。うるさいなー」くらいにしか思われたいし, こっちもあんまり言わないようになってきているけど, ジブリみたいにうるさい親父がいて(笑), なんだかんだと言ってくれていると, もしかしたら残るのかも知れませんね。
- \*: (笑)。もっとも, 技術がすごいとか, 絵がキレイとかは, 「目に見える」から, どうしてもそっちに流れちゃいますよね。もっと根本的なことを(…), とって教えようとしても, それは「目に見えない」から。
- R: うん。こうやって話してくると, やっぱり先輩から後輩へ, 友達へ, 知り合いへ, とか何らかの形で言葉にして伝えていかないとダメなのかな, って思いますね。ある人が仕事を辞めてしまったら, そこまでですからね, どこがどう面白いのか, すばらしいのか, ってことは意図的に伝えないと伝わっていかないのかも。
- \*: そうですね。黙ってても伝わる人には伝わっているわけですけどー, 伝わっていない人にも何かを伝えていくことは, 大事なのかも知れませんね。
- R: うん。仕事としての楽しさっていうのか, 職人としての面白さ, っていうのか, そういうのを伝えていかないといけないといけないんじゃないか, って。そんな気がしちゃうんですよね。「時代遅れなんじゃないか」とか「古いんじゃないか」とか, そういう迷いはあったりしても, やっぱり言って, 伝えていくっていう(…)。
- \*: そうですね。
- R: いるときには反発してたととしても, それで, (ジブリを)出て行った人もたくさんいるけど, なんだかんだ言っ

てそこで言われたことが役に立っている,身になっているように思うんですよね。だから,今は伝わらなくても,言っておいたほうが,何かしらあとで思い出して,なるほどねー,って思ってくれるといいんですけどね。自分も若いときにはわからなかったですけどね(笑)。

\*: そうなんですよ(笑)。

Tさん：アニメーター（原画 19 年/ 作画監督 10 年/ キャラクターデザイン 9 年）

インタビュー日時： .2007 年 7 月 25 日 水曜日 14:00～

.2007 年 8 月 1 日 水曜日 14:00～

.2007 年 7 月 25 日 (水)

\*： では、今までで、絵やアニメーションを扱う上で印象深かった出来事をお聞かせ願えますか。

T： 「扱う」(…)？

\*： (仕事を)やっていく上で教わったり、ということで(…)，

T： うーん(…)

\*： 師匠の KY さん？

T： いや、KY さんは作画の上では全然(笑)、作画を学ぶ上ではまったく役に立ってない、っていうか(笑)

\*： (笑)ああ、そうなんです。では、KY さん以外では、

T： まー(…)，うーん(…)，分岐点になったこと、重要な出来事ってことになるんですけど、あの、東映に行って、YT さんに出会ったことが分岐点にはなってますね。

\*： YT さんの原画を見て。

T： うーん(…)，うーん(…)，うーん(…)。この研究テーマに沿って分析できるかどうかかわからないんですけど、あのー、

[

\*： いや、そういうことは考えなくてもいいんですよ。最初にお頼みした通り、ただ、雑談のように話していただく、っていうことで構わないので。

T： うーん(…)

\*： そのー、YT さんに会って、具体的にあったこと、エピソードなどからポチポチと始めていただければ、

T： うーん(…)

\*： きっかけがなんだったか、とか。

T： うーん。「クライイングフリーマン」<sup>35</sup>というビデオ作品があってー、その作監を YT さんがなさっていたんですけどー、で、その原画を師匠の KY さんが請けていて、で、そのつながりで原画をやらせていただいていたんです。で(…)，ま、基本的には、YT さんの仕事の影響が大きいのですが、ボクは新人の頃に、えーと、東映で合作の動画チェッカーをやっていた時期がありまして、その頃に、また聞きの形で、東映の研修生の AK さんと HH さんと AM さんっていう、東映三羽鳥といわれる超絶に上手い 3 人が原画を、原画を始めたばかりではないんでしょうけれど、若手の、駆け出しの頃の[強調して](あの)3 人が合作の原画をされていて、その原画を目の当たりにして、すごくびっくりした経験があるんですよ。で、特に AK さんの作風が、非常に(センスが)爆裂していながら、表現が確かだし、イメージも豊富だし、作打ちの仕方も、当時まわりにいたベテランの人がやっていない方法で、挑戦されていて、しかもそれが成功している、という。で、色々びっくりして、そのときは直接的な影響はあまりなかったんですけど、なにしろその頃はまだ新人の動画チェックだったのでただ驚いていて(…)。で、「クライイングフリーマン」は AK さんが作監でして、それで、池上遼一のリアルな劇画をアニメーションでやるっていうのは、すごく難しいんじゃないのか、って誰もが思っていたわけですけど、AK さんが難なくされていて、それも相当すごい

35 「クライイングフリーマン」(Crying Freeman) (1988-94, 東映)

ことだと思っていて、で、ボクにとっては AK さんは非常に的確なスゴ腕のアニメーターで、それを超えることは出来ないと思っていたんですが、「(クライミング)フリーマン」の5巻6巻あたりの作監が YT さんで、AK さんに勝るとも劣らない仕上がりになっていて、それでまたびっくりして、すごく大きなショックを受けたんですね。そのうえ、YT さんの(AKさんの前作からの)超え方っていうのが、すごく独特で、作画もすごく、オリジナリティがあって、で、そのなかでも一番ショックを受けたのが、レイアウト、だったんですね。そもそも YT さんの話数には美設がないんですよ。ロケハンにいった写真が何点かしかない。制作終了時に、たまたま、スタッフルームに行く機会があって、そのときに YT さんの机のところまで行ったんですけど、そこに配られていない美設が貼ってあったんですよ。それで、なんだこれは、って思って聞いたところ、「これは、参考写真の風景をもとに YT さんがどんどんレイアウトを切っていったものが、たまたま貼ってあるだけで、描いたものが美設のようになっていっていますが、美設じゃないんですよ」って言うんですよ。で、そのレイアウトは、美設とは全然違っていたんですよ。それまで美設っていうのは、美術として特別なものだったことは一度もなかったんですけど(…)、でも、その貼ってあったレイアウトは設定よりも高低感がはっきりと表されていて、しかも空気感まで伝わるような、絵画的なもので、それが普通の 2B の鉛筆と水色の硬質の色鉛筆だけで描かれている。で、それが300カットすべてに及んでいる。そういうことにショックを受けたんですね。そんなことが可能だなんて思ってもみなかったわけです。(…)で、それで、ボクは、驚かされたわけです。ボク自身は、もちろん動きのあるアニメーションも好きなんですけれど、やっぱり見た目の、視覚的なインパクトのほうが大きいっていうか。

\*: YT さんのイメージ力がいいな、とショックを受けて、

[

T: うーん(…)。まあ、簡単に言ってしまうと、アニメーション制作にはこういう過程が必要でっていうのは、システム上仕方なくやっているわけで、画力だけでまったく違うアプローチをして乗り越えてしまった、っていうことがびっくり、という。

\*: 新しいやり方があった、と。

[

T: うーん、しかも単純に、画力だけでそれが可能になってしまう。レイアウトっていうのは、踏み込みじゃない領域であって、美術さんに任せないといけない領域だと思っていたんで。でも、こんなに上手くかける美術はいないかもしれないし、どんな美監よりも YT さんのほうが上手いんで、画力があれば乗り越えられる、そんなことが可能なんだな、と、思って。

\*: なるほどー。

T: (…)で、あの、まあ、師匠の KY は「そこそこ」でいい、っていう感じの人なので、でも、(YT さんのは)「そこそこ」どころか突き抜けてしまっていたんで、突き抜ける、やり切るということが、意外と大事だという。やる気ひとつで可能性はどこまでも広がるんだ、と、本当に、今まで味わったことのないレベルのことを前で見ってしまった。それで、それが可能なのであれば、レイアウトに限らず、他の部分でも可能だと思ったんですね。もちろん動きに関しても、YT さんは素晴らしいんですけど。

\*: うーん。

T: その頃はまだ、KY さんの会社にいたので、ショックを受けたものの、毎日の仕事のなかで、こういうことをすることは望まれていないわけで、(YT さんから得たものは)消化しきれないまま自分の仕事に戻ったんですけど、その後フリーになって、ひょんなきっかけで、東映の劇場班の原画をやらせてもらえることになったんですね。そして、東映に久しぶりに行ってみたら、YT さんと HM さんと、NK さんとか何人か、上

手い人が固まって仕事をされていて、で、「(クライミング)フリーマン」の縁でYTさんたちの近くで仕事をやらせてもらえることになったんですね。で、一緒に仕事をしてみると、彼らは、(その時代の)東映のなかではスタンダードになっていたわけではなくて、東映のなかでも完全に浮いていて、まったく望まれていなくて、彼らは彼らで勝手にやっているだけだったんですね。

\* : ええ。

T : しかもー、3人くらいしかそんなことをやっている人はいない。HMさんと、YTさんと、AKさんとー、あとKYさんって方もやってましたけれど、

\* : はい。

T : で、量産する気はない。ごく少ししかとらないんですね。(他のシリーズは)やる気がないのかもしれないけれど。

\* : 研修生でしたよね？

T : 研修生だから、量をたくさんやれ、とか言われぬ。基本給が決まっているので、上がりが少なくても全然やっていけるんですけど、// \* : まあ、ねえ//、なので、量を少ないならああいうやり方も出来るよね、とも一瞬考えたりしたんですけど、でもー、量が少なくても出来ないんですよ、あのクオリティは// \* : ええ//。なので、少なくともあのクオリティを超えられない以上は、YTさんたちが状況的に恵まれているから、とかー、言い訳にしても始まらない。とにかく、あのレベルに対抗できないと、どんなにあっちが恵まれて、こっちが恵まれていないとか(言っているけど)、始まらないので(…)、参考にさせてもらえるところは参考に、学習できる部分は学習したりとかして、あるいは、自分なりにー、彼らのようには出来ないけれど、自分なりにやれることはないか、とか、なんか、アプローチを、こう、なんていうのか(…)、やり方を模索して、という時期で、そういう意味では恵まれた環境にいましたね。

\* : それで、東映にいた時期で。

T : 東映の劇場班なんで、それなりにスケジュールはあるんですが、単価も安くて食えないんですけど、まあ、ここで(今月来月)食えるか食えないかを考えるよりも、きちんとここで学んどかないと、長い仕事生活でやっていけない、と(…)、ここが正念場だと思って、量のほうは徹底的に抑えて、その代わり原画枚数を多くして、どこに原画枚数を使って、どういうタイミングをつけると、どういうふうに見え方が変わってくるのか、ってことを QAR<sup>36</sup>で何度もやり直したり、あるいは、YTさんたちがやった原画を、いないときに、帰ったあとで QAR に入れてみて、タイミングを変えたらどうなるか、ってことをやってみたりとか、ということをやっていたことが大きな(…)、分岐点といえば分岐点だったと思います。

\* : それは何年くらい続いていましたか。

T : いっしょにやっていたのは(…)、2年くらいでしょうかね。正確なところはちょっとわからないですけど。

\* : 劇場作品を1本か2本くらい？

T : そうですね(…)。あの、基本的には東映の劇場は、春と夏の2回なんですね。それで、春と夏はそんなに間隔が開いていなくて、夏から春までは、テレビシリーズに貸し出される、みたいになっていて、そこで、まあ、カットによりますけれど、好き勝手にやるみたい。で、そういうかたちで(やっていて)、まあ、空いている時間は、HMさんたちもあまりやる気はないので、ファミレスに行ってくっちゃべって時間潰して、そんなことに力を入れていて、毎日彼らに付き合っていてー、で、そんなことばかりやっていて(笑)

\* : (笑)

T : それで、(YTさんたちは)東映といってもまったく主流じゃないところにいるんだけど、上げているものは

<sup>36</sup> QAR (Quick Action Recorder): クイックアクションレコーダー。動きやタイミングを確認するために、動画(場合によっては原画)を撮影し、モニター上でチェックする。

東映で主流になっているものよりも全然いいわけで、主流かどうかであるよりもとりあえず、そのときにやっていたことのほうが自分の興味が向くものだったんですね。

\*： その2年間はかなり楽しい2年間でしたね。

T： そうですね。

\*： 当時の東映の(主流)ラインというと、「(美少女戦士)セーラームーン」<sup>37</sup>と、

T： 「SLAM DUNK」<sup>38</sup>ですね。で、劇場班っていうのは、「SLAM DUNK」<sup>39</sup>の劇場班なんですけれど、劇場班は基本的にはテレビはやらない、ってことになっていて、テレビにはローテーションで入れる人しかやっちゃダメ、っていうことになっていて、

\*： 棲み分けが。

T： で、「SLAM DUNK」はバスケものっていうところで、かなりハードルが目茶々々高くて、目茶苦茶大変っていう。テレビシリーズは誤魔化しているんですけど、劇場はまともに試合してたので、すごくレイアウトが大変だったし、画面に入っている人が全員動いているし、バスケは立ち止まった人がいたらダメだし、そういう色々、当たり前描ける人でも大変っていう、しかもいかにそれを自然に描くかっていう、って難しいことをFMさんとかが、YTさんとかがやっているわけで、

\*： ええ。

T： 自分と方向性が違うので取り入れられる部分は少ないんですけど、FMさんから、FMさんも天才なんですけれど、もうちょっとリアル寄りで理屈がわかりやすい感じだったので、ボクはFMさんのほうを主に研究していて、勉強させてもらったんですけど、でー、そんなかたちで(…)

\*： やっぱ東映での2年間は大きかったんですねー。

T： そうですね。そのときに、NHさんとかと会って。

\*： はい。

T： でもって、しばらくは東映にいたんですけど、グループの人もだんだん減ってきたりして、YTさんとかと今後もやることを楽しみにしていたんですけど、仲間うちで楽しいだけだったんで、もうちょっと、年齢的にも(あるていどの年齢に)いったし、持っている力をきちんと活かしてなんらかの、作品づくりをしてアピールをしていかないと、どん詰まりなので、「(少女革命)ウテナ」<sup>40</sup>をやりこいたってー、

\*： 「(少女革命)ウテナ」のときっておいくつでしたっけ？

T： 「(少女革命)ウテナ」のときは、28とか、29とか(…)、30前後だったのは確かなんですけど、

\*： サンライズのをやっていたのはいつくらいですか？

T： サンライズは、「SLAM DUNK」と同時期。並行してやっていたんですよ。

\*： なるほどー。

T： なにもかも同時に表現すると難しいと思ったので、えーと、たとえば、絵的にこだわりたいものをやりたいときには、「SLAM DUNK」でレイアウトに徹したり、ロボットものの表現をやりたいときには、サンライズのをやったりして、用途別に切り分けてやっていたんです。

\*： サンライズさんは長いつきあいで？

T： 台湾で仕事していたときから、断続的に、わりとずーっと手伝っていて、「(少女革命)ウテナ」のときも手伝

<sup>37</sup> 「美少女戦士 セーラームーン」( Sailor Moon )( 1992-97, 東映動画 )

<sup>38</sup> 「スラムダンク」( SLAM DUNK )( 1993-96, 東映動画 )

<sup>39</sup> 「SLAM DUNK the Movie」( SLAM DUNK the Movie 1 )( 1994, 東映アニメーション )

「SLAM DUNK 全国制覇だ! 桜木花道」( SLAM DUNK the Movie 2 )( 1994, 東映アニメーション )

「SLAM DUNK 湘北最大の危機! 燃える桜木花道」( SLAM DUNK the Movie 3 )( 1995, 東映アニメーション )

「SLAM DUNK 吠えるバスケットマン魂!! 花道と流川の熱き夏」( SLAM DUNK the Movie 4 )( 1995, 東映アニメーション )

<sup>40</sup> 「少女革命 ウテナ」( Girl's Revolution Utena )( 1997, J.C.Staff・読売広告社 )

っていて、丁度その時に「(勇者王)ガオガイガー」<sup>41</sup>で勇者シリーズが途切れてしまったので、お付き合いがそこでいったん終了したんですけれど。

\*：なるほど。

T：「(勇者王)ガオガイガー」でロボットものをやっていたときに、OM さんという人がいらっしやるんですけれど、あの人の作風のアクションが一時期流行っていて、

\*：ええ。

T：彼のアクション自体は、実は好きでもなんでもなかったんですけれど、なので、ま、最初は目指してやるつもりも全然なかったんですけれど、せっかくやっているのに、その作風を無視するのもよくないんじゃないか、勉強にならないんじゃないか、と思ってー、原画枚数もたくさん入れて、アクションのポーズを派手めにやれば、なんとなく座りがいいんじゃないかと思って、そういう感じでやっていました。ある程度やったところで、もうそろそろサンライズ(のロボットものは)もいいかなー、って思っていたところに、丁度新しい仕事も入ってきて、

\*：そうですね。ロボットものをやっているときだったと思うんですけれど、ある人が、T さんのカットで、包丁を犯人がペロッと舐める芝居だったらいいんですけれど、その舐め方がエロくて、演技が艶っぽくていい、と言っていました。

T：うーん、エロティックなものは、別に、あんまりアニメで表現する必要はないんじゃないかって、ずっと思っていたんですけれど、むしろ「(少女革命)ウテナ」くらいから、監督の IK さんが、あまりにもそっちの方向に行っていて、しかもそれを要求されるんで、なんか、そういうのもやる気はなかったんですけれど、そのときは特に貪欲な時期だったということもあって、やっていないこととか、自分でやれていないんじゃないか、他の人に敵わないんじゃないかって思ってた部分で、でも、もしかしたらこれは後々より必要になるかも知れないよ、と思えたのでー、じゃあ、自分なりにやれるようになるためには、どうすれば出来るかを後付けで勉強して、で、ま、表現するようになったんですけれど、でも、出来ないからこそ、逆に出来る人との違いがわかったんだろうと、思うんですけれどね。どうすれば表現できるのか、とか思うし。

\*：「(少女革命)ウテナ」は実際に参加してみてもいいかでしたか。

T：その前までは、ロボットものとか「SLAM DUNK」とか、どちらかといえばオトコサイものばかりだったので、  
// \*：たしかにー//、そのままいけばー、ずっとそれをやっていて、それを極めれば極めたでよかったのかもしれないんですけれど、それもあんまり楽しくないような気がして(笑)// \*：(笑)//、出来ないことをやらないと、というか、出来ないことこそ出来たらいいなと思えることこそ覚えたほうがいいんじゃないか、という気になったので、それまでとは反対の、少女漫画モノをやることにしたんです。

\*：たしかに、それまでのものって、オトコっぽいですよー。

T：ヤンキーモノばかりでしたからねー。YT さんが、「セーラームーン」とか、[強調して]大っ嫌いなんでー、漢(おとこ)っぽいもの大好きなんですよ。ヤンキーモノばっか、やってるんですよ。YT さんのヤンキーモノは泥臭くなくていいんですけれど、あのー、ボクの絵がどっちかという泥臭かったので、このまま泥臭い絵を極めていっても、収穫がないっていうか、見込みがない。憧れとしては、まー、女の人が描くような、色気があってー、なんというか、柔らかくて(…)

\*：そういう意味では、「(美少女戦士)セーラームーン」は実はストライク・ゾーンだったのでは？

T：そーなんですよねー(笑)、ちょっと気がつくのが遅かったんですけど。

\*：なるほど。なんで東映にいるときには、気がつかなかったんでしょうね。

41 「勇者王 ガオガイガー」(Gaogai-Ga)(1997, サンライズ)



- T: メインキャラが全員、セーラー服を着て戦っているっていうのが、オヤジの発想だよなー、最低だよなー、って思っていてー(笑)
- \*: (笑)。
- T: でも、オレがいたときには、「(美少女戦士)セータームーン」の全盛期ちょっとあとぐらいだったんで、もうローテーションは決まっていて、そう簡単に参加できないって言われて、(東映さんも)すごくスタッフを選んでいて、
- \*: やりたい人が一杯いすぎて？
- T: オーディションしてー、ダメな人にはやらせてくれないとかー。
- \*: はあ。
- T: やりたい人は掃いて捨てるほどいるような状況だったんで、しかも、当時はそこまでしてやりたい作品でもなかったんで＝
- \*: ＝縁がなく。
- T: それで、丁度、東映を離れるくらいに「(新世紀)エヴァンゲリオン」<sup>42</sup>が始まって、
- \*: 95年くらいですね。
- T: 始まる前に、HMさんが「なんか知らないけど、すごいらしいよ」って言っていてー、そりゃあ、HMさんが言うんならすごいんだろうと思っていて、
- \*: うん。
- T: で、見てみたら本当にすごくて。
- \*: でも、参加はされてないですよね？
- T: なんか敷居が高そうに見えて。実際、あとで聞いたら、スケジュールも大変だったし、人が有り余っている状況でもなかったみたいなんですけれど、当時はそうは思わなかったんですね。
- \*: そうなんですねー。
- T: で、HMさんたちのグループに、KSさんという方がいらっちゃって、その人がHHさんの紹介で、SKさんの新作に助監で入ることになったということで、手伝ってくれないか、っていうことになって、で、キャラデザインの方が「エヴァンゲリオン」をやっていた、っていうことを伺って、「それは、すげー」ってことになって、それまでの話数の作監が知らなかったんですけどね、とりあえずそこから参加してー、ずっと詰めてやることになったんですけれど。
- \*: そこは1年半くらいですか？
- T: うーん(…)それくらいですかねえ。
- \*: 3クールだから、なんだかんだで2年くらいですかね。
- T: うーん、多分それくらいで、で、その間、監督のIKさんのアニメに対する考えかたに共感出来る部分もすごくあって//\*:うーん//、そこで一番影響が大きかった、っていえるのは、ま、監督の考えかたとして、技術とかー、仕事として、すごくいいものを作る追求の仕方っていうのは、もちろん大事なことなんだけれども、まあ、それを観客に見せるにあたって、いい物を単純に加算して、プラスしてどんどんよりよくなっていうふうに、ただ繋げていっただけではきちんと伝わるとは限らないし、伝える内容というのをきちんと考えたうえで伝えていかないと、作り手の自己満足にしかならない(…)。たとえば、作画にしても、机の上で努力出来ること以外の部分で、アプローチしないといけないかも知れないし、で、それをやったうえで仕事もきちんとしないといけない(…)。そんなことをしきりに主張されていて(…)。で、ま、そりゃそうだよな、と。それ

42 「新世紀 エヴァンゲリオン」( Neon Genesis EVANGELION )( 1995-96 , GAINAX )

と(…),アニメの自閉した感じってのが、非常に嫌いなんです。

\*: ええ。

T: (….)まあ、アニメもあまり見ないようにして、アニメから影響を受けるというよりは、音楽や他の芸術から刺激を受けたほうが(…),自分なりに表現がつかれるのかな、とはずっと思っていたし、今でもそう思っているんですけど。そのときは、アニメを見ている世代に向けてアニメを作っているのが主流だったと思うけど、そういう作品がすごく嫌だなあ、って当時思っていたんですけど、でも、嫌だと思っただけでは何も変わらないわけで、

\*: うん。

T: むしろ真っ只中に飛び込んで、自分自身でやれることをやらないと何にもならないんじゃないかと、考えさせられて、で、普通に、いわゆる流行モノ的なもっとやりに行くべきじゃないかと=

\*: =そこで、「スレイヤーズ(ごうじゃす)」<sup>43</sup>や「(魔術士)オーフェン」<sup>44</sup>に=

T: =行くことにして、そこで自分が何が出来るのかを試してみたいな、と思ったわけです。そこからは、直接、大きなアプローチの仕方は変えていないんです、多分。

\*: でも、非常に多くの影響力のある人たちに出会ってきていますよね

T: うーん(…),まあ、東映時代にNHさんとかに会っているんですけど、YTさんとは知る人ぞ知っていう人だったんですけど、とはいえ優遇されていたとはいえなかったし、そういう意味では、お互いにみんな無名の存在だったというか、無名でかつ野心があったので、そういうところで刺激をシェアするのがよかったのかも知れない。ま、HMさんもすごく上手くて、野心があって、「オレがアニメを変える！」くらいの気持ちが強かった人だったんで、そういう人に出会えたことはよかったですよ。特に HM さんは行動力のある人で、行動の仕方もすごく遠慮がないというか、容赦がない(…)人だったんで、そこまでやらないと物事は変えられないよなー、と思って(…),それで、背中を押された部分はありましたね。

\*: うーん。

T: 結局、テクニカル的な部分っていうのは、それぞれのアニメーターがそれぞれのノウハウを持っていて、それはロジックで分解できるんで、そのなかから、面白いと思える部分を使って、付け加えていくことでスキルアップは可能だと思うんです。で、それとは別に、考え方として自分と合っていると、「こうであるべきだ」と思っていたことがやっぱり正しかったりしたときに、背中を押されることがあるのかな、と。

\*: それはお互いがお互いに背中を押し合っていたのかも(…),

T: まあ、うーん、HM さんはやっぱりもともと自分が上手いという自覚はあったようですけれど//\*: そりゃあ、そうでしょう(笑)//、いや、ホントに自信満々の人だから、でも、東映に来てみたら、YT さんのレイアウトの上手さは、HM さんも上手いんですけど、もう完全に先に行っているし、動きの作り込みでいったら、HH さんのほうが作り込むし、発想の大胆さでは、AK さんとかがいるしー、さすがに部分部分に関しては自分より優れた人がいるっていうのを HM さんなりに感じた、っていう意味ではすごく大きかったみたいだし、それによって、自分はどうしたらいいか、とか個性を出すには、とか考えながらまわりの技術を吸収していたのは、ハタでみていて思いましたね。

\*: 濃い集団ですねー。

T: 逆に YT さん個人に関しては、割にブレがなくって、自分のこうであるべき、というものを淡々と積み上げていっている人っていう印象があるので、そういう歩み方っていうのもあるかな、とは思いますが。

\*: ええ。

<sup>43</sup> 「スレイヤーズごうじゃす」(Slayers the movie)(1998, 角川書店)

<sup>44</sup> 「魔術士 オーフェン」(Sorcerous Stabber Orphen)(1998-99, 角川書店)

- T: 特に、ボクは初期の頃に、最初のスタジオに KS くんという人がいて、彼は最初から上手くて、何を描かせても上手いんですよ、で、認めたくはないけれど、天才っているんだなー、って。それで、自分は相当頑張らないと追いつけないという気持ちはあったので、コツコツとやるしかないかな、と。で、天才っていうのが、(KS くんにしても)YT さんにしても、HM さんにしても、自分のまわりにたくさん現れたっていうことがですね// \*: ええ//、100% 天才には敵わないんですけどー、敵わないなりに、自分独自のなんらかのやり方で、こう、敵う部分っていうのを作っていかないと(…)、なんていうか、やってらんない、っていうか(笑)。だから、他の人から学ぶと同時に、じゃあ、自分だったらどうするかっていうのをー、考えさせられる存在(…)、が、彼らだったのかも知れませんね。
- \*: 自分のなかの努力する部分を刺激してくれる人たちがいた、ってことですね。
- T: たとえば、クロッキーを描くっていうことも、描くだけでデッサン力が上がるわけでもなくて、本来、クロッキーをこなすという「インプット」と、デッサン力のしっかりした作画を描くという「アウトプット」は、即席には、ダイレクトには繋がってないんですよ。
- \*: ええ。途中、ステップが何段階かあったりしますよね。
- T: なので、その繋がるまで、っていうのが辛かった。繋がるようになってからは、かなりやりやすくなったし、そういうことが、絵を組み立てる上で、こういうことをやるとこういうふうになんか役に立つっていうのが、自分のなかで回路としてだんだん出来上がって、すごく、あとになって効果が出てきた。でもって、その回路を使うことによって、たとえばファッション雑誌なんかを見ても、いくつかの要素を自分なりにアニメ的に取り入れたり、アレンジしたりできるようになってくるので、そういう回路を作ることが意外と大事なのかな、と思ったりしましたね。初期のころには、そういうアレンジや変換する回路が出来てなかったから、クロッキーが本当に役に立つのか、不安でしたね。
- \*: どこに向かっているのかがわからない不安？
- T: うーん。クロッキーはクロッキーで完結しちゃうんですよ// \*: ああ、なるほど//、クロッキーはクロッキーとしてやっていて楽しいし。
- \*: それが回路になって、現実からアニメの次元に変換するときに =
- T: = どう描くのが、思いつかなかったりするわけで、もやもやとはあるんだけど(…)
- \*: 形にするまでにはいかない、と。
- T: ただ、今度は形に出来るようになると、それはそれで面白くないんで、次は、想像のほうを膨らますことをしないと(…)、で、その繰り返しでやっていくことになると思うんですけど(…)。逆に、HH さんとかは、思ったとおりに表現できちゃうらしくって// \*: え//、それはそれでつまんないらしいんですけどー、
- \*: ああ。なるほど。
- T: 意外に、タイミングにしても絵にしても、なかなか思い通りにはいなくて、それをなんとかするのが楽しかったりするんですけど、HH さんくらい出来る人だと、プラン通りに仕上がるらしいんですよ。なので、普段はどう表現していくか、を考えているらしいんですけど。
- \*: 表現する回路っていうのはまた違うようにも思いますけれど(…)
- T: (…)うーん(…)うーん(…)、うーん(…)、まあ、今でも自分がやりたいことっていうのは、漠然としているんですけど、色々あるんですけどね。たとえば、空間のつくり方にしても、タイミングにしても。
- \*: たとえば？
- T: レイアウトの組み方、とか(…)、これは、アニメ作画からは離れちゃうんですけど、ボクは「少女革命ウテナ」の前後あたりから文化学院に通っていたんですよ。それは、作画の技術自体は、レンガを積み上

げていくように、ひとつひとつ積み上げていけば上がっていくもんなんですが、それは、上がりが見えてしまう。ある人の特性に沿って、一直線に積み上げていくと、最終的にはここ、みたいに(・・)。でも、それだとどん詰まりになるのは間違いないわけで、そこでまだ 20 代だったし、何か別の方法を、と思って文化に行っただけですよ。そこで、現代美術的なアプローチをしてみたことがなかったんで、そこでは、油絵を描いたりしてたんですけど、それで、入ってからわかったんですけど文化学院って抽象画の学校なんですね。具象画も過程としてはあるんですけど、現代の美術において、発想を突き詰めていくと、最終的には抽象画になる。で、抽象画っていうのはそもそもどういうものであって、なぜ具象画から抽象画になったのかとか、抽象画という表現方法は何がしくてそれをしているのか、とか、抽象画で何が表現できるのか、とか、何を持って抽象画を毎日飽きることなく描いているのか、とか、自分のどういう部分を切り取って抽象画に埋め込んでいくのか、とか、同じように見える抽象画でも画家によってまったく違うものになるはずでー、その違いっていうのはどこで見極めていくのか(・・)，そういうのをすごく考えさせられる機会が持ってたんですけど。それで、ここである程度結論として、画っていうのは、空間表現をしているんだと。それで、その空間表現の仕方っていうか、自分なりの空間、っていうのがそれぞれあって、その空間を表現するに当たっては、それぞれの空間認識があるんで、それを上手く捉えるっていうことが必要なんだけど、でもその空間にはモアレ( 不定形の曖昧空間)的なものが存在しているんじゃないか、と。その一、昔からアニメ見てて思ったのが、グニャグニャと四角いものが丸くなったり、変化するさまそのものが楽しいっていうか、そこにすごく惹かれていて、そこを物語性とかなく、動きのなかで出現する 2.n 次元(に てん エヌじげん)とかに、グッとくるものがあって、それが自分のなかでの空間の精度に非常に近いと感じるんですね。

\* : それはメタモルフォーゼとは違うものですね？

T: そう、ですね。ある形からある形というよりは、変化し続けながら、動いているみたいな感じ。で、多分、リアル作画と漫画表現の間のどこか、っていうところを探しているんだとは思んですけど、それがリアル作画を 3 次元として、漫画表現を 2 次元として、その間のどこかになる空間が、自分にとって表現たりうる、というか、一番しっくりくる、というか、納得がいく。で、その空間はそれぞれがそれぞれの中にあるんじゃないかな、と。

\* : ああ、なるほど。アニメーターなり、人それぞれのなかにある空間感覚。

T: そうそう。それで、少なくとも 3 次元(=リアル作画)として知覚できない(=しっくりしない)んだとすれば、2 次元と 3 次元のどこかであって、それは現実の空間を反映している、知覚としてはそういう状態だと思うんですけど、それをどこまでフィクションとして捉えて表現していくか、それはその人の認識によって深度が変わるんだと思うんですよ。で、その空間の最もしっくりくるところで一番強く表現したところが、その人の空間であり、その人の持っているものっていうのが、一番顕になるんじゃないかと、思うんですよ。

\* : 「その人らしさ」みたいな？

T: そう。その空間がその人が持っている肉体的空間であるのではないかと、思うし、その空間はその人以外の何者でもないっていうのが、感じる。それで、その空間をちょっと変化させて歪ませることで、何かを表現できたら理想なんだけどな、と、思っていて、それが最終的な目標ではあるんですけど、具体的にどうかはまったくなくて =

\* : = 現在、模索中(笑)。

T: (笑)。で、この空間が、空間表現自体が、その人の個性になりうると思うので、ある程度以上になったら、誰かのレイアウトが優れているからといって、その空間をまるごと真似てしまうことがその人自身の個性を

ダメにしてしまうことになるんじゃないかな,と思うんですよ。だから,空間を追及していくのが大事なのかな,と。

\*: その人が持つ空間感覚に表現を落とし込む,ということでしょうか。

T: 抽象画のレビューとして,具象から抽象に変わるときの2大ポイントとして,キュビズム的な捉え方と,印象画的な捉え方があるんですけど,個人的には,印象派的な空間には興味はなくて,キュビズム的な空間のほうに興味があるので,そこをもう少し工夫して取り入れていくと表現につながっていくんじゃないかと思うんですけどね。

\*: そうですね。

T: 週末,文化学院では抽象画を描いて,平日はアニメの世界だったので,実は具象と抽象の間で頭がヘンになってしまって,どっちも上手いかなかったんですよ。どっちかにすれば,多分(…),

\*: でも,その間にあるどこかの空間で,両方の要素が融合出来れば,いいですよ。

T: うん,そうですね。それが理想ですね。

=====  
\*: 前回お渡ししたコピー<sup>45</sup>ですが,読んでみてどんな感じですか。

T: うーん(…)

\*: 特になければ,なくても,ええと(…)

T: なんか一箇所,面白いところがあったような気が,

\*: あ,うん。

T: うーん(…)

\*: いや,無理に思い出さなくても,大丈夫ですので(…)

T: まあ,前回の最後に,運動することが作品に関係するんじゃないか,って\*さんがおっしゃっていたと思うんですけど(…)

\*: そうですねー,でも,具体的に何かのスポーツをすること,という意味ではなくて,身体を使って動いてみることが,描くときに何かの役に立っていることもあるのではないかな,と(…)。でも無理に身体を動かすことに繋げなくてもいいですよ(…)

T: うーん。長年(この仕事を)やってはいるものの,タイミングも,構図(レイアウト)の問題にしても,まだまだ結論が出ていないというか(…)

\*: ええ。どちらかというと,出ていないほうがよくてですね,そのプロセスが伺いたいので,理想のタイミングとかレイアウトとかを語る必要はまったく,というか(…),その,あんまりないんですけど(…)

T: うーん(…),うーん(…)。難しいですね(…),うーん(…),何を答えればいいのか(…)。うーん。

\*: あまり深く考えないで,今までやってみたことを,振り返ってみる,みたいな。

T: 今までやってみたこと?

(30秒間,無言)[今までのことを回想している?]

T: タイミングとか?

\*: まあ,表現に関して,とか。

T: うーん(…)

(40秒間,無言)[考えているようにも見える]

<sup>45</sup> アニメーションと知覚の技 佐々木正人(編)(2006). アート/ 表現する身体: アフォーダンスの現場 東京大学出版会 pp.172-181.

T: うーん(…)

(1 分間, 無言)[一応, 考えているように見える]

T: うーん(…)

(20 秒間, 無言)[多分, 考えている?]

T: うーん(…), だとしたらだなー(…)

(20 秒間, 無言)[考えている(らしい)]

T: うーん(…)

(40 秒間, 無言)[考えているようにも見える]

T: なんか, ありますか?

\*: ?

T: なんか, ありますか?

\*: 私がむしろ聞いているんですけどー(笑)。

T: (笑)

\*: 特に, なければならぬ//T:うーん(…)//, 無理には(…),

T: どういう(…), どういうケースの問題で(…)(どう答えればいいのか)。

\*: うーん(…)

(40 秒間, 無言)[考えているようにも見えるので, 質問を控える]

T: 他の人はどういう答えをしたんですか?

\*: いえ, きまった正解があることではないので, みなさん//T: 具体的にどういうことを(…)//, あの, こういう風に雑談みたいに, 思いついたことを喋っていただいているだけなんですよ//T:うーん(…)//, あのときは, ああだったかな, こうだったな//T:うーん(…)//, みたいなことを, ただお話ししていただくというだけでして, あの一, これは決まった正解を求めているインタビューではないので(…)//T:うーん(…)//, 気楽に答えていただいていたんですよ。

T: うーん(…)

(20 秒間, 無言)[多分, 考えている?]

T: うーん(…)。最近, 特に画期的な発見をしたとか, ってこともないんでー,

(20 秒間, 無言)[言いかけてはいるようだが]

T: うーん(…)

(20 秒間, 無言)[考えていることを, まとめてはいるようだが]

T: うーん(…)。ま, やりたいことっていうか, (…)僕のやりたい方向性としては, えー(…), あの(…),

\*: はい。

T: (….)南家こうじさんのやっているような, 「1 コマ打ち」と「コマ落し」が組みあわされてて, 時間がグニュグニュ変化しているようなものが理想なんです(…), で, ああいうのが, やりたいんですけど, でも, たとえば, 本編中ではなかなか難しいと思うんですよ, やれないというか, コマ落しシートだけでも, 結構, ZU になったりするんで, で, プラスちょっとー, ポクのなかでは亜細亜堂ブームがあつてー, 「元祖天才バカボン」とかを, たまたま見れるときは見ているとか, すばらしいと思って, まあ, そのあたりでしょうか(…), うーん(…),

\*: はい(…),

T: どうすると上手くいく(…)っていう(…), 方法(…), うーん(…),

(20 秒間, 無言)[多分, 考えている?]

T: (アニメーターには)たとえば, これこれこういうところがあってー, でそれが, 何か 的要因が関係している, ってことですよー(苦笑), 具体的にー(…)

\*: うーん。[とりあえず, 考えているようにも見えるので, 言葉が出てくるまで待つ]

T: うーーーん(…)

\*: うーん(…)

(40 秒間, 無言)[考えているようにも見えるので, 質問を控える]

\*: 難しく考えすぎているのかも知れないですね(…), 話しやすいことで何かあるといいんですけど(…), あのー, 研究は, あるにはあるんですけど, もちろん文献調べたりとかきちんとしてはいるんですけど, (インタビューの)質問自体は, その研究の問題をダイレクトに聞いているとかいうことでもないのだから, 要因が関係している, とか, 最初から結論は決めつけていないんですよ。なので, 正解があるとかではないので, こう答えて欲しいとかを期待しているわけでもないのだから, むしろ, 考えないで出てくる言葉が大事なかな, と思っていますが,

T: うーん(…), なんて答えればいいのかわからない。

\*: そうですね。では, 今日はこちらまでにしましょう。

Uさん：アニメーター（原画 25 年/ 作画監督 22 年/ キャラクターデザイン 20 年）

インタビュー日時： .2007 年 7 月 26 日 木曜日 14:00～

.2007 年 8 月 2 日 木曜日 14:00～

.2007 年 7 月 26 日（木）

\*：今まで、(作画に関する事で)印象深かった出来事をご紹介願えますか。

U：一番最初は、背景を描きたくて、この世界に入ったからー、

\*：え？

U：あれ？知らなかったっけ。あの、専門学校は、国際アニメーション研究所ってところ、もうなくなったけど、そこに背景をやりたいと入学したんだけど、入ってみたら、作画の勉強がほとんどだったの。

\*：背景をやりたいなのに(笑)。

U：そう(笑)。だって、学校案内には、「アニメーター科」じゃなくて「アニメーション科」って書いてあったから。それなら行けば背景の授業もあるだろう、って思って、それで行ったんだけど、実際は、アニメーター用のクラスだったの。

\*：じゃあ、デッサンやったりとか、

[

U：デッサンはやらなかった。クロッキーをちょこっとと、プリントを、プリントって言ってもどこかの国内とか海外の教科書をコピーしたものを配って、「はい、じゃ、この通りにやってー」みたいな。水なら水で、水滴が落ちて、インパクトがあって、水の王冠が出来て、散る、っていう基本中の基本みたいなものをやらされて、でも、それもいい加減で、講師はいるんだけど、その人はその卒業生で、しかもその学校が出来て 3 年しか経っていないから、教えるほうも本当はよくわかっていなかった、っていう(笑)。

\*：(笑)。

U：で、他の人は、アニメが好きでよく見ていたり、ある程度知っていたり、中にはもう描ける人もいて、創作能力もあるんだけど、オレはどうやったらいいのかわからない、何をやればいいのかかわからない(笑)。人を見て、見ればなんとなくわかるんだけど、どうやって描けばいいのかわからない。

\*：背景志望ですしね。

U：うん、そう。でも、絵は好きだったから、絵を描くのは好きだったから、ま、描こうっていう気持ちはあるんだけど、人物(だけ)描こうって気はなかったの。

\*：はい。

U：それで、人のやっているのを見て、なんとなくこうすればいいのか、っていうのは分るし、それと、アニメーションの本を読んで、ある程度の基本的な知識は得ているから、だいたい理解しているんだけど、上手く出来ない(…)から真面目にやってない、授業を。

\*：(笑)。

U：上手い人は前の方で一生懸命やっているんだけど、オレらは後ろでペチャクチャ喋っていて(…)、そのうちに、入社試験の 3 ヶ月前くらいになると授業でも(動画の)「中割り」の練習を始めるの。

\*：ええ。

U：そういう「中割り」って、単純に作業じゃない？で、そういうのは得意なの。

\*：なるほどー。

U：線をキレイに引く、っていうのも作業でしょ？//\*：はい//もちろんテクニックも要るけど、練習して慣れれば



そういう作業は、身につくもんだから。

\*： ええ。

U： で、そういうのは得意で出来たから、中割りの練習は一生懸命やってたの。それで、その頃って、ほとんどの人が就職出来て、自分もすぐスタジオが決まったの。でも、入ったはいいけれど、やっぱり作画はわからない(笑)。

\*： でも、最初は動画だから =

U： = そう、作業だから、それはねー(…)。動画は、入って3ヶ月くらいで800~1000枚<sup>46</sup>くらいやるようになっていたかな。// \*： すごいですね//でも、でないといけないからね。

\*： 作品は何だったんですか・

U： 「名犬ジョリー」<sup>47</sup>と「ほえるブンブン」<sup>48</sup>っていう作品。特に、「名犬ジョリー」は2コマが多かったし、結構枚数が稼げる作品だったんで、作業効率はよかったんだろうね。でも、一枚80円だったから、1000枚描いても8万円なのよ。

\*： あ、そうか。

U： だからね、どうしても1000枚くらいは描かないと食えないの。アパート代が払えない。もちろん昔だから、アパートっていても、風呂なしで1万5千円とかなんだけど、とにかく1000枚くらいやらないと食えないから、枚数に関しては(1000枚くらいを目標に)やるようにしてたの。だから、ほとんど毎日夜中までとか、明け方までやって、(会社の)みんなは朝10時くらいには入社するから、それまで仮眠して、起きたらまた夜中までやって、っていう生活の繰り返し。で、枚数を上げて、お金を儲けるってことだけ考えていた。

\*： まあ、結果的に、枚数を描けばそれだけ勉強になるし、訓練になるし、

[

U： うん。何にも知らないオレには勉強になった。でも、考え込む人にはダメかも知れない。こうじゃない、とかああじゃない、とか(笑)。

\*： ああ(笑)。「この場合のツメ方は、こうじゃないだろう」とか？

U： そうそう。まあ、昔だから出来たのかも知れないけれど。動画も単純に、真ん中を割って、割って、割っての繰り返しだったからね(笑)。それで、数をこなしてきたから、生き延びれたんだと思う。

\*： うーん。

U： 知識や理論を先に入れていたわけじゃなくて、とにかく仕事として、ガンガンやっていく。時代がそうだったのかも知れないけど、で、1年くらいして、原画が足りなかったっているのもあったんだろうけど、原画になって、原画になったはいいけれど、今度はタイムシートのつけ方さえもよくわからない(笑)。

\*： (笑)。今まで見てきたものをベースに、とりあえずシートをつけて、みたいな。

U： (笑)そうそう。で、自分では考えてシートつけているつもりなんだけど、(初号)フィルム見て、「あれ？」みたいな(笑)。ツメたはずなのになんか変だなー、と。オレのいた会社は、そこで1本まるまる取っていたから、演出と作監で直しているかどうかはわかるのね、で、どうも直された形跡がない、ということは、オレのシートが変、ってことなんだけど、で、その会社にいる間、「なんかイメージ通りにいかないな」って思いがずーっとなら続いていた。

\*： うーん。

U： なんか、イメージ通りのタイミングにあがらないの。

<sup>46</sup> 1日平均33~40枚は、新人の動画マンとしては、非常に早い。動画工程は、原画清書 中割り (チェック) 中割りの清書 チェック、なので、チェックで注意される(またはリテークになる)ことが多いと、中割りをしているだけで1日が終わることも少なくない。

<sup>47</sup> 「名犬ジョリー」(Jolly)(1981-82, 東宝・ビジュアル80)

<sup>48</sup> 「ほえるブンブン」(Bunbun)(1981, 東京12チャンネル・和光プロダクション)

\*：で、なんでかなー、って。

U：うん。どこが悪いのかは、なんとなくはわかるの。もちろん、すごく上手くいく時も、たまにあるんだけど(・・)、結局、タイミングがしっかり来るようになったのは、そこを辞めて次の会社に入って、丁度その頃、「(Gu-Gu)ガンモ」<sup>49</sup>とかやっていて、ジュニオの IT さんとか＝

\*：＝(スタジオ)ジャイアンツとか＝

U：＝そういう人たちの、シートと原画を見てからなの。「ああ、こうやれば、こういう風になるんだ」って。その原画もほとんどが原画で動画があんまりなかったりするんだけど、で、その原画とシートを真似してやってみたら、思っていたようなイメージになったんで、「あ、これがそうなんだ」って(笑)。

\*：(笑)。そうですね。当時色々な人の原画コピーが出回ってましたよね。あとは、ビデオ見てー、

[

U：そうそう、ビデオ。

ビデオが出てきたっていうのが大きかったね。あれで、止めてみたり、コマ送りしたりとかが大きかった。

\*：みんなやりましたよね、コマ送り(笑)。

U：当時は、「うる星やつら」<sup>50</sup>とかもやっていたから、KY さんとかの影響で面白いタイミングをやっている人も多くって、その辺の影響も大きかったよね。「あ、ヒトコマ、こんな絵を入れるとこうなるんだー！」とか、トリッキーな動きはこうやるとこう見えるんだ、とか＝

\*：＝うん、発見したり＝

U：＝逆に、なんか(原画が)入っているかと思ったら何にも入っていなかったりして、「えー、ここ何も入ってなかったのー？」とか(笑)。

\*：ええ。

U：オレのやっていた作品って、ギャグものが多かったんで、動きとしては、言ってみれば「何でもアリ」じゃない？面白く動かせばよかった、っていうのもあったよね。結局、ある程度のことは(近くにいるスタジオの)先輩に教えていただいたけど、あとは、自分でやるしかないじゃない？だから、あの頃は、[強調して]毎日毎日、アニメ番組を録れるだけ録って、流して見るのもあれば、何度も繰り返して見たりするものもあるんだけど、「見て覚える」ってことが多かった。絵はね、描いていけば、絵自体はだんだん上手くなっていくから、逆に、続けることが大事なんじゃないかな、って思う。

\*：続けること(・・)。

U：一緒に仕事していたから分ると思うけど、ほれ、オレの仕事の仕方はリズムがあって、それをあんまり崩さないから、きちっとサイクルさえ出来てしまえば、続けることはそんなに大変じゃないんだよね。多分これは、2 番目のスタジオで培われたことだと思うんだけど、そのスタジオには決まりがあって、朝入って夜帰って、日曜は休む、と。でもって、遅刻すると、何分いくらかで引かれるのよ。

\*：あー。

U：その当時、基本給が4万円で、原画1カット1400円で、遅刻すると基本給から引かれるでしょ、でも、1カット1400円だから、いっぱい描かないと(手取り)20万円近くにはならないわけだから、少し(・・)徹夜とかもしてたけど、

\*：徹夜はよかったんですか？

U：うーん、本当はダメなんだけど、よくやってた。だって、原画25カットやって、作監1本やっても、20万円

49 「GuGu ガンモ」(GuGu Gummo)(1984-85, 東映・旭通信社・フジテレビ)

50 「うる星やつら」(Urusei-Yatsura)(1981-86, キティフィルム, フジテレビ)

いかなかったからねー。でも、とりあえず、そのスタジオで一定のリズムで仕事をやるのが身についた。だから、オレの場合、集中出来ないとかいうことがあんまりないの。

\*： ないんですか？

U： 集中しているのか、集中していないのかはわからないんだけど(笑)、でも、机に座ってすぐ描けるよ。机に座って、とりあえず雑誌読んだり、コーヒー飲んだりして、1時間くらいしてからとりかかる、ってことはないの。

\*： そういえば、そうでしたね。

U： 集中が切れてきたから2日くらい休んで、っていうタイプじゃないから、コンスタントにモノが上げられる。

\*： ええ、朝、きちんと(ほぼ定刻に)入るタイプでしたよね。

U： そういう仕事の(…)やり方にしている、かな。でも、仕事の時間帯って人それぞれで、たとえば人を教えるってときには、みんなオレと同じように出来るかっていうと、みんなが自分と同じように出来るわけじゃないし、特にクリエイターは縛られるのはイヤな人が多いから(笑)、なかなか同じようにしろとは言えない。

\*： たしかに。

U： だから、今はある程度フレックスにしている。その方が、アニメーターは自由に出来る。自分のいる1スタに関しては、とりあえず(スタジオには)出てきて仕事して、休むときは休んで、っていうスタイルで教えているけど、他のスタジオは違うしね。

\*： でも、なんだかんだ言って、生活リズムを作って仕事をやったほうが長く続けられますよね。

U： ボクはそう思ってるんだけどね。その方が、コンスタントに仕事も上がるし、息が長く仕事出来るし。もちろん、天才的に上手くて、波があるけど凄い原画を上げるっていう人は、それはそれでいいと思うけど、そんな人は何人もいないんで(笑)、10人いたら1人くらいだと思わんでね、だから、他の9人にはオレのやり方を勧めてるの。オレみたいに、何にも描けなくても、そういう人間でもリズムを作って、目の前のやることをやっていけば、絵もタイミングも出来るようになるわけだから、そういう意味でもオススメしている。

\*： 朝入って、夜帰って、寝て、っていう生活が一番身体が楽ですしね。

U： その基本のサイクルが出来ていれば、そのあと、まあ、多少崩れても、それはね(笑)。最初に自分の基本が出来ていれば、またそこに戻れるわけだし。

\*： 最初から「好きにやっていいよー」っていうのは＝

U： ＝それほど無謀なものはない(笑)。フリーの人からは、「いやー、好きにさせたほうがいいよ」って言われるけど、崩すのはあとからいくらでも出来るし、オレは経験上、先に基本的な生活サイクルを身につけるほうがいいかな、って思っている。オレは会社の代表でもあったりするから、なるべくみんなに長くやってもらいたい、そういう気持ちがあるから、こう思うのかも知れないけどね。

\*： 毎日同じことを繰り返していると、少しずつでも積み重なっていくところもあって//U: うん、真面目にやっていけばね//、そこがいいんでしょうね。

U： うん。(…)これはオレの考えなんだけど、「プロ」と「職人」って2パターンあると思っているの。

\*： 「プロ」で「職人」っていうのは？

U： ああ(笑)。「プロの職人」もいるかも知れない。オレはもしかしたら、プロの職人を目指しているのかもしれない(笑)//\*:(笑)//。でね、「職人」っていうのは、頑固で、自分のやりたいことを曲げないで、そこ(理想の着地点)にいくまで、いくら時間をかけてもそこまで到達する、到達したい。で、スゴイものを上げる。自分の納得するものを上げる。で、それが上がる。それが出来なければ「職人」とは言えない、みたいな。でも、納期は遅れる。逆に、「プロ」っていうのは、納期を守って、でも「商品」としてはちゃんと通用するよ

うなものを上げる。そういうプロフェッショナルが「プロ」。

\*: はい。

U: さっき言った、「プロの職人」っていうのもいるかも知れないけれど、現実にはほんの一握りだよな。もしかしたら、I.G. にもいないかも知れない。「職人」っていうのも、あんまりいない。確かに、「職人」はスゴイものを上げるから、みんながそこを目指すのは分るけど、そればかり追いかけていると、「プロ」にさえなれない(笑)。

\*: うーん。

U: 「オレは高みを目指しているんだ」みたいなこと言って、結局スケジュールを遅らせて、上がりもひどくて、なんなんだろう、っていう人が多いように思うのね//\*: はい//、それだったら、最初から「プロ」を目指してもらって、そこから「職人」になっていく、っていうほうがいいと思う。

\*: うん。

U: 最初から「職人」を目指して、「妥協するな!」って言うよりも、最初はスケジュールを守って、多少の妥協はあるかもしれないけれど、きちんと上げていこう、ってところから始めたほうが、まだ、この世界は生き延びられるんじゃないかな、って思う。

\*: そうですね。

U: もちろん、人それぞれ考え方が違うから、「それ違うんじゃない?」っていう人はいるとは思うけど、//\*: ええ//、オレはそれを目指している、かな。まあ、オレの場合は、まわり見ると、(I.G. の劇場作品をやっている)世界的なアニメーターがゴロゴロいるわけで(笑)、自分のなかで「あ、あそこまではいけないな」って思ったし思っているんで、じゃあ、自分の中で出来ることっていうのは「プロ」になることだな、その位置だな、って思って、そう思っていつもやってきたし、やってる。だからこそ、コンスタントに上げることだったり、自分のリズムを乱さないことだったり大事。

\*: 「職人」もいいですけど、でも、Uさんが20年以上「プロ」という姿勢でやってきてるってことは =

U: = やっぱりね、「継続は力なり」で、力になっていると思う。

\*: 少しでも長くやったほうがいい?

U: (・・・)あの一、あと、これはオレだけかもしれないけれど、やっぱりこういう世界にいと、陽の目をみたくって思うと思うんだけど//\*: ええ//、そういうことが、(気持ちの上で)支えになったりすることってあるんじゃないかなー、って思う。なにかしら、今一生懸命やっていることで、たとえば、「あの人の原画いいよね」って言われるとか、雑誌に載るとかね。そういうことがモチベーションになるといい、と思う。今の若い人はあんまりないみたいだね。

\*: 今の人はあまり思わない、と。

U: うーん。最初はあったはずなんだけど、ちょっとやっているうちに、なくなっちゃうみたい。「ああ、自分はそのままで描けないんだ」って思うのが早いんだと思う。

\*: 諦めちゃうんだ。

U: 諦めちゃうのが、早い。

\*: 諦めが悪かった私たちはバカだったんですかね(笑)。

U: (笑)バカなほうがいいよね、ホントホント。

\*: バカだから、「いつかは描けるようになれるかなー」なんてね。

U: そうそう(笑)。だから、逆に仕事にマニアックな方がいい。

\*: マニア(=おたく)ですか?

U: いや、アニメおたくとかいうマニアじゃなくて(笑) =

\*: =「この原画スゴいいよねー」ってワクワクしているくらいなの? =

U: =バカで、考えなしで(笑)、夢中でやっているくらいの方がいい。

\*: 気づかないでやって、'よかったよ'って言われると、単純に'わーい'みたいな(笑)、

U: で、気づく頃には、ちょっとは上手くなっている、っていう。

\*: で、また、'上手くなったように'勝手に思い込んで、また'わーい'みたいな(笑)。

U: (笑)。いや、思い込み大事だよ(笑)。思い込みは大事。

\*: 冷静に考えると、自分の絵は(・・)、

[

U: 冷静に考えられるのは、何年か経ってから昔の自分の絵を見て、'あー、あの時、これで上手いと思っていたんだな(爆笑)。バカだなー'って。

\*: そうですね(苦笑)。

U: でも、そんなんでいいんじゃないかなーって思う。うちの頃って、ひとつの原画見て、一喜一憂してたけど、そういう単純なほうが上手くなっていくように思う。

\*: 単純だったんですかねー。

U: あの一、大塚(康生)さんのクリーンナップ十ヶ条<sup>51</sup>は、動画だけでなく原画をやっていく上でも重要なことだと思うんだけど、今読んだら'そうだよなー'って思えるんだけど、あの当時はきっとわからなかったと思う。でも、なんで気がつかないかっていうと、日本の事情があると思う。

\*: 日本の事情?

U: たとえば、ディズニーだったら、ロスとかにはアニメーションの大学もあるわけじゃない?そこで学んで、卒業して、現場入ったときに、ある程度の社会的なポジションとか高給を約束されていて、ノルマがあるかどうかはわからないけれど、自分の持っているカットに対してある程度の時間と手間をかけられるわけじゃない?でも、日本の事情って、専門学校の授業もタカが知れてて、現場に入っても、月300枚くらいしか描けなくて食えない。だから、そんなこと考えているとマないと思うんだよね =

\*: =十ヶ条で言われているようなことは、 =

U: =「わかっているよ、わかっているけど、そんなこと考えてやっていたら原画が上がらないよ」って。

\*: うん。

U: 人によるのかも知れないけれど、オレがそれをイチイチ考えていたら、多分、今、ここにいないと思う。1年もたたないうちに辞めていたと思う。もちろん、あとから考えれば、途中々々で、それらしいことはやってきているんだけど、それって意識してやったわけじゃないんだよね。

\*: 「習うより慣れる」とはいいますよね。

U: さっき、「職人」という話をしたけど、実際にディズニーがどう教えているかはわからないけど、うちらは見

<sup>51</sup> アニメーターの心得：クリーンナップ十ヶ条（大塚康生）

一 きれいな絵を描こうとするより、うまい絵を描こうとするべきである。

二 その絵の前の絵、その絵の次に来る絵の動きやポーズがしっかり決まるまでは、どの絵もクリーンアップしてはならない。

三 一本の線も無駄にしないこと。どの線も姿勢、雰囲気、動作、あるいは性格を表現しているのだ。

四 これが最高だと確信出来るまで、他にどんなイメージも持たないこと。あなたの使命はスクリーン上にもっとも強力なイメージを展開することだ。

五 説明過剰にならないこと。

六 各キャラクターは常に、空間を動く、重力に作用されたかたまりとして考えられなければならない。

七 あなたに欠けているものを与えてくれる人々に頼るべきである。

八 知識を具体化するために物事を学ぶのではなく、独創的に応用するために、原理から学ぶべきである。

九 常に量という概念を念頭に置くこと。

十 注意深く！しかし臆病になってはならない。

て覚える方が多いじゃない？見て、そして真似してみて、っていう。師匠はある程度、教えてくれるけどポイントだけだったりして、あとは自分たちで考えるよ、みたいなところが多いよね。

\*：上がったフィルム見て、自分で考えて、とか。

U：そうそうそう。で、上手い人のをみて「あ、これだ！」とかね。それで、自分なりに色々なものを試しながら、改良して行って、新しいものを作っていったりして行ってね。

\*：そうですね。

U：でも、「職人」と「プロ」の話に戻っちゃうんだけど、まずは、きちんと上げていく、自分のサイクルを作って行く。そういうなかで、だんだんと考えられるようになっていけばいいと思う。

\*：「プロ」と一口に言っても、多分その中で、もっと細かい区分があるとは思いますが、そのなかで「職人」というか、少しでもクオリティを上げるとか、さきほどおっしゃった「プロの職人」になるために、ご自分のなかで変えてきたことってありますか？

U：変わってきたのは、あの(…)、年くうとー(笑)、年くってアブラが切れてくると、今まで持っているものを食い潰していく形になっていくわけで、例外的に年々発展していく人もいるけど、大半は、あとは下がる一方(笑)。だから、今の時点で発展していているものは、そんなにない。それと、昔のテレビシリーズとは全然違って、今のアニメーションの作り方は、アニメーターが考えるんじゃなくて、演出が考える時代になっている。

\*：なるほど。

U：もしかしたら、IG と他の数社くらいなのかも知れないけれど、今の作品っていうのは、アニメ雑誌をみてもらえればわかると思うけど、「クリエイター」っていても人気が出るのは、キャラクターデザインくらいなもので、ほとんどは監督が(誌面に)出ている。何故かって言うと、その人たちが画面を決めてしまう時代になっているから。昔は、アニメーターのほうが演出よりも上手くて、レイアウトを描き込んで行って、いい画面に仕上げている時代があったけど、今は演出の方から、「ここに、これとこれを下さい」って細かい注文が出る。で、それに応えていかないといけない。

\*：たしかに。(…)昔の演出のほうが、アバウトって言えばアバウトだったかも知れませんね。

U：昔はさ、アニメーターがレイアウトを描き込むと、背景から「あんまり描き込まないで下さい」って言われたけど、今はないから(笑)。逆に、「情報が足りなくて背景が描けないから、もっと描いて下さい」って言われる。

\*：ええ。

U：だから、まわりのニーズに応じて、質を上げていくことはあっても、自分のなかで、こうしたいああしたい、って思ったことが、実際出来るかっていうと、もうそういう時代じゃないからっていうのもあるけど、自分で変えていったことっていうのはここ10年くらい、ないんじゃないかなあ。

\*：なるほど。

U：あと、原画を描く機会よりも、作監をやることのほうが、立場上多くて、あんまり原画が描けない。オレはフリーじゃないんで、もしフリーだったら、こういう原画を描いてみようとか、この辺が弱いからちょっと勉強してみよう、とか出来るのかも知れないけど、そういうことも出来ないし、ね。

\*：ええ、そうですね。

U：たまーに、作品と作品の間が空くときに、劇場の原画やったりするけどねとか、めちゃめちゃ大変なところはとらない(笑)、どうやったらいいのかわかんないから。

\*：そんなことないでしょう。

U: 「これは、他の人がやったほうがいいでしょう」って言う(笑)。「このスケジュールだったら、こういう(大変な)のは2~3カットくらいしか出来ないけど、こっちのカットだったら20カットは出来るよ」って(笑)。

\*: (笑)。

U: また、そういう派手なカットが好きな人もいるわけだし、そういうのに長けている人はいるし、逆にそういうカットしかやらないって人もいるしね。だから、オレみたいなアニメーターは不純であまりよくないとは思うけど、そういう人間も必要なんだろうな、と。その場所、場所で。

\*: 「プロ」ですね。

U: 場所や立場によって、たとえば社員かフリーか、とか、制作会社か個人のスタジオか、とかでアニメーターの様相って全然違ってくると思うんだよね。アニメーターとして育った環境によっても、当然違うだろうし。だから、人によっては、オレのやり方は正しくない、と思うかも知れないけれど、オレのなかでは(自分のやり方を)正しいって思っていなければやっていけないんで、自分を認めてあげて、そうしないとアニメーターをやってられないんで、そうやってきている。たとえば、(読売)ジャイアンツに川相(昌弘)<sup>52</sup>っていう選手がいたけど、彼はホームランバッターになれたかっていうと、なれなかった。なれないけど、あの人はバントで、2番を打ち続けて、結果的に自分がやりたい「自分の野球」を長く、たくさん出来た。これは、アニメーターに限らないと思うけど、どんな職業でも、自分に出来ることってというのが何かしらあって、それをやっていく、やり続けていくってことが大事なのかな、って。特に、アニメーションはチームワークだから、ホームラン打つ人もいて、バントする人もいて、もちろん監督もいて、つまり、生活芝居が得意な人がいて、アクションが上手い人がいて、スケジュールを守る人がいて、そうでない人もいて、そこで初めて1本の作品が出来るわけだからね。

\*: アニメーションは、全員野球みたいなところはありますよね。

=====  
. 2007年8月2日(木)

U: 自分、っていうか自分たちの世代は、どっぷりと(アニメーションの仕事の世界に)浸っていたよね?

\*: そうですねー。他に何もなかったのか、ってくらい(笑)

U: (笑)会社行っても、家に帰ってきても、なんかずっとその世界だった。

\*: 家に帰っても、飲みに行っても、絵描いてましたよねー。いたずら描きとかも、しょっちゅうしてましたね。

U: そうそう。本屋行っても、アニメの参考になる雑誌読んでー(笑)

\*: アニメ雑誌は買ってましたよね。スタジオに行くと、たいてい全部あったりして。

U: うん、網羅してた。

\*: 冷静に考えると、おかしい世界ですね(笑)

U: まあ、最近はある見ないけど(笑)//\*: そうですね。//なんていうか、うちの世代がやっていたような、ある種マニアックなことをしているアニメーターは減ったのかも。ビデオも録ってはいるけれど、全部は見ないだろうし、ましてや繰り返し何度も見る、とかコマ送りして描きうつすってこともないでしょう?

\*: ええ。

U: オレも今も一応勉強のために見るようにはしてるけど、さすがに昔みたいに全部見る、ってことはないなあ。

\*: 私はほとんどテレビを見ない生活をしているんで、たまーに、アニメを見ますけど、深夜アニメとかあんまり見れてないんですよー。

<sup>52</sup> 川相昌弘: 巨人史上屈指の守備力を誇る遊撃手。現役通算533本の犠打は世界最多記録で、バント職人の異名をもつ。攻守ともに確実性、堅実さの代名詞ともいえる名選手。

U: あ、それはそうなってくると思うよ。

\*: そうですか？

U: あのね、あるスタッフと話していたときに、昔は雑誌でもテレビアニメでも一生懸命勉強したような気がするけど、今はあんまりそういうのがないんですよね、っていう話になって、そうしたら大川さんが言うには、それはもう、そういうものは要らないからそうなるんだよ、って言うんだよ。ある程度自分のなかに蓄積があって、既に色々なものとして入ってきているから、もう要らない。もう要らない部分だからやらない、入れなくても平気な部分なんだ、と。でも、実際に自分にはないものは一生懸命取り入れようとしたり、努力したりするけど、蓄積されてある程度の状態になったものは、もうそれ以上はやらなくてもいいんだ、っていう部分があるから、やらなくてもいいんだ、と。

\*: なるほどー(笑)。

U: (笑)。

\*: では、改めまして、第2回目の今日はアニメーションの仕事をやろうと思ったきっかけになったエピソードから、お話をお伺いしたいと思います。

U: えーとですね、劇場版「銀河鉄道 999」が、地元の映画館でも公開されることになって、そのときに丁度イラストを募集してたの。それで、寮に入っていたから暇だったっていうこともあって、あと絵を描くのは好きだったから、応募したの。そしたら、試写会の券をもらったんで、試写会に行ったら「銀河鉄道 999」を劇場で見たんだけど、劇場でアニメーションを見たのは実は、初めてだったの。ディズニーとかも劇場で見たことなかった。テレビでは普通にアニメやっていたけど、それは見ていたけれど(…)。それで劇場でアニメーションを見たら、綺麗だった。あれは原作も好きだったし。見終わって、たまたま本屋に行ったら、「(銀河鉄道)999」のムック本とかが売っていて、当時「アニメージュ」は出ていたからね、一緒に「アニメージュ」も置いてあって、その表紙が安彦(良和)さんのイラストだったの、アムロの。それで、当時、絵は好きで、イラストは好きだったから、安彦さんの絵を見たときに、「ん？なんだ？」って思って、アニメーションとか全然関係なしに「すごい上手い絵だなー」って、

\*: あの安彦さんの、アクリル絵具を使った絵ですよ。

U: うん、そう。それで、見たらアニメーション(のため)の絵で、その時初めて、ああ、安彦さんっていう人が「ガンダム」っていう作品のために描いたんだ、ってことを知って、で、その絵がなんかショック(…)っていうか、気に入っちゃって、その「アニメージュ」と「(銀河鉄道)999」のムック本とを買って、初めてアニメーションの世界に浸ったわけ。

\*: そのとき初めて、＝

U: ＝浸ったの。「あ、アニメーションってこういうもんなんだ」って(笑)。

\*: (笑)。

U: で、「(銀河鉄道)999」はちょうどアニメ用のムック本だったから、セルみたいに、印刷された背景と、＝

\*: ＝なんちゃってセルが(笑)＝

U: ＝ついていて(笑)、「ああ、アニメってこうなってるんだ。あ、なるほどね、これがこういう風にのるんだ」「あ、それでここにこれのるからこうなるんだ」って感じで(笑)、そのときに、アニメーションの一部分、アニメーションの作り方みたいなものに初めて触れたの。

\*: へー。

U: それで、背景をね、こういう風に絵の具を使って描く背景をね、人物は描けなかったから//\*: いえいえ//、いや、描いたことなかったからー、っていうか、授業では「友達の顔」とか描いたけどそれは漫画とかアニメ



メのキャラクターっぽい絵じゃないから。で、背景みたいな絵は、学校の授業で風景画とかは描いたことあるじゃない？

\*：そうですね。背景は風景画に近いですよ。

U：もちろん当時は、背景にはポスターカラーが使われているとか何も知らなかったし、水彩絵の具しか使ったことなかったけど、でも、背景は風景画の延長かなー、って思って、あ、これだったら、面白そうだなって思った。思ったけど、その時はもう働いているから、別にすぐに、アニメーションの世界にポーンって行こう、っていうことじゃなかったんだけど、

\*：そうですね、家具屋さんの寮に入って＝

U：＝働いていたからね。で、そこは家具の製図をやるために入ったんだけど、その前に、色々な現場を見習いさせられるの、「今日は、製材ね」とか一週間くらいずつくらい色々な部署に回されて。で、その仕事は、なんか、こうつまんない(・・)、つまんないっていうか、大変だったっていうのもあるんだけど。それで、寮に入っているんだけど、寮の同じ部屋の先輩が酒癖が悪くてさ//\*(笑)//、普段はいい人なんだよ、でも、飲むと人が変わる//\*:いや、それはつらいですね(笑)//。それもつらくって、イヤだったなー、っていうのもあって、[小声で](そのときは)若かったから、辞めようかなー、って思ってたときに、

\*：「銀河鉄道 999」。

U：そういう世界も面白いんじゃないかな、行ってみようかな、と。で、とりあえず辞めようと(笑)。とりあえず辞めないと、次のことも出来ないし、と。

\*：でも、それはUさんにしてみれば、大きな決断ですよ。

U：そうだねー。半年くらいしかその会社にはいなかったからね。

\*：雇用保険がギリギリ出るくらいの期間(・・)？

U：[手を叩いて]そう！(笑)//\*(笑)//そうなの！で、田舎帰って、雇用保険を貰いながら暮らしたの(笑)。3月だったかな？いや、2月くらいだったかな、それくらいに田舎に帰って、毎日、プータローして魚釣りしながら過ごしたの。もちろん、絵を描いたりはしてるんだよ。で、アニメの本をどんどんどんどん買って、知識は得ようと思って。あとは、代々木の、仕上げの通信講座とか申し込んで、セルを塗ったりして、背景は自分で描いたりして、セル画作ったりしてー、

\*：すごいですねー(笑)。

U：あとはポスターとか描いたり。漫画は買ってたから、漫画のカラーイラストの模写してたりとか(笑)。

\*：優雅な生活ですねー(笑)

U：楽しかったー(笑)。一日中そんなことしてても、何も怒られもしないし、好きに絵を描いていた。おふくろは多分、その頃、「どうなるんだろう」って思っていたかもしれないけれど。

\*：「次の仕事、探さないよ」とか言うわけでもなく。

U：全然。一応ね、こうこうするからね、っていうのは言っていたから。それで、「国際アニメーション学院」っていうのが出来始めたところで、アニメ雑誌によく広告が載っていたの。で、そこに行こうかなって思って、それでそのパンフレットを取り寄せたら、「アニメーション科」っていうのがあって、

\*：背景もあるんだろうと(笑)。

U：「アニメーター科」とは書いてなかったからね(笑)。そんで、そこが、入学金が8万円で授業料が月2万円だったんだけど、これだったら、オレでも払えと。

\*：安いですね。

U：そうそうそう。でもね、一日の授業が2時間しかない。

- \*：なるほどー。でも、学校の前後でバイトすれば、貯金も食い潰さなくても行ける、と。
- U：そうそう。丁度、兄貴が東京出てきてたから、バイトをそこでやらせて貰って、兄貴のところに居候させてもらって、
- \*：あ、じゃあ、アパート代もかからず。
- U：そうそう。その代わり、いつも洗濯させられたりとか、掃除させられたりとかしたけど。
- \*：で、専門学校も1年で終わり、
- U：就職した。何も描けなかったけど(笑)、中割りの練習しかしてなかったけど就職できた。ラッキーだった。
- \*：そんなことないですよー。東デ(東京デザイナー学院)でも、就職できない人も結構いたみたいですよ。
- U：学校のコネが大きかったのもあると思うけど、その頃は、小さいアニメ会社がたくさん出来ていた時期で、作品も多くなってきていて、それで、小さいアニメ会社は人が足りないから、アニメ学校もそんなに多くなかったから即戦力になるっていう意味では、丁度よかったんだと思う。
- \*：なるほどー。
- U：でも、中割りの練習は一生懸命やったけど、描けないのに就職出来ちゃって(･･)。行ってた専門学校は、クラスは30人から40人弱くらいの割と大所帯だったんだけど、上手い人は前の方で一生懸命やっているんだけど、うちらは後ろでワイワイやっていて、ペチャクチャ喋ってて(笑)、どうやって描いたらいいのかわからなかったし、
- \*：隣の人のを見ながら描いてた(笑)。
- U：そんな感じ(笑)。
- \*：背景勉強しに行ったわけですね。
- U：そうそう。作画に関しても、もちろん、ある程度教えてくれるし、説明してくれるから理解は出来るんだけど、わかるんだけど描けない。「じゃあ、水(のアニメーション)、描いて下さい」って言われても、水？どうやって動かすの？とか、「キャラクター、描いて下さい」って言われても、どう描くの？みたいな(笑)。
- \*：随分、乱暴ですよ(笑)。
- U：(笑)。それで、その時だったかな、その後だったかな、上手い人はさらに1~2年勉強できるような、別の学校が出来て、上手い人はそこに行ったりしてた。オレは早々と就職しちゃったから、テレビに名前が出たのが一番早いほうだったんじゃないかな？
- \*：テレビに初めて名前が出るときって、嬉しいですよね？
- U：うん。で、オレの場合はNHKが一番最初だったから、田舎に電話して「名前出るよ」って。
- \*：お母さんはホッとしたんじゃないんですか(笑)。
- U：ホッとしたんじゃないの。東京でちゃんとやっているんだ、って(笑)。
- \*：最初のお話に戻るんですけど、一旦就職した仕事辞めて、アニメーションの世界に入るわけですけど、表現したいこととかやりたいことって、その頃と比べてあまり大きくブレたことってないですか？
- U：ブレないっていうか(･･)、多分、背景をやっていたらブレはあんまりないかも知れない。けど、他の人と違って、背景志望だったのにアニメーターとして仕事を始めたから、吸収するばかりで、吸収することのほうが多かった。
- \*：これ、どうやるんだらう、っていう。
- U：当時の自分のキャラクターって、一番最初に描いていたキャラクターって、こんな感じの[下図参照]、二頭身(･･)にもならないような(笑)、こういうの(次ページ参照)を描いていたくらいで(笑)、キャラが全然描けなかった。

\*：謙遜すぎですよ(笑)。

U：(当時の)証拠はないからアレだけど、ホント、それくらい描けなかった。で、就職したときに考えていたのは、吸収しようとか上手くなろうとかじゃなくて、とにかく「稼がなくっちゃ」だけだったの。この間も言ったけど、1枚80円だったから、1000枚描いても8万だから、とにかく1000枚、描かなくっちゃっていう意識しかなかった。でも、描くってというのは、段々、枚数が上がっていくと面白くなってきて、

\*：そうですね。動画は枚数が描けるようになると、段々楽しくなってきますよね。

U：それで、長時間一生懸命仕事して、自分の時間がなくても、あんまり苦痛ではなくって、逆に「描け、描けー」みたいな勢いがあるって、徹夜してても、若いっていうこともあったんだろうけど、あんまりツラくなかった。イヤだとか思ったことがない。で、動画1年くらいやってから、原画になって、修正一杯もらいながら、先輩に聞きながら、あとは見様見真似でやって。最初は、確か「まいっちゃんぐマチコ先生」<sup>53</sup>だったかな。あれは、あんまり頭身も高くななくて、漫画っぽいキャラクターのものでしょ？それもあって、そんなにイヤだとかツライとか思わないでやっていたんだけど、丁度その頃、金田さんとかいのまたさんが出始めたところで、なんか格好イイモノがあるな、と思ったんだけど、「(まいっちゃんぐ)マチコ先生」以降、自分の会社ではそんなにメジャーなものをやってなかったのね。でも、ヨソの会社でやっている、格好いい作品、メジャーな作品やりたいなー、って思ったのね。

\*：ああいうのが描きたいなー、と。

U：うん。で、ここにいたら、そういう作品は出来ないな、って思っ =

\*： = 辞めて別のスタジオへ行こう、と。

U：で、次のスタジオへ。そこは、東映とかタツノコの作品が多かったから、楽しくって楽しくって(笑)。

\*：そうなんですか(笑)

U：最初は、「ストップ!!ひばりくん!」<sup>54</sup>がやりたかったの。で、その頃、薬師丸ひろ子のファンで、「(ストップ!!)ひばりくん!」のなかに、高円寺さゆりっていう薬師丸ひろ子そっくりのキャラが出てくるんだけど =

\*： = それを描きたい。

U：もうね、何が描きたかったかっていうと、「(ストップ!!)ひばりくん!」の高円寺さゆり。それで、「(ストップ!!)ひばりくん!」やって、結局そのキャラも描けたし、途中で打ち切りになっちゃって、その作品はそれまでだったんだけど、次に「(GuGu)ガンモ」<sup>55</sup>やって、それが絵だけじゃなくて、タイミングとか動きを考えるきっかけになった。ジュニオのSTさんの回を一生懸命コマ送りして、真似するようになったり、斬新でいいな、って思えたりした。で、その頃になってやっと、なんとなくだけど、アニメーターって、こんなことをするんだな、てことが、わかってきたの。

\*：ええ。

U：それで、作監やりたいなー、って思ってたなら、丁度、「(GuGu)ガンモ」の最終回のときにたまたま作監のポストが空いて、「社内で誰かいないか」って話になって、最終回をやらせてもらうことに。

\*：ラッキーですねー。

U：うん。運がよかったと思う。「やりたいなー」って思うと、そういう仕事が出来たり、ポストが空いたり。その頃の、目標っていうか、夢が叶うとまた次の目標が出てくる。で、また叶う、みたいな。それであの時、作監

<sup>53</sup> 「まいっちゃんぐマチコ先生」(Maiching! Machiko)(1981-83, テレビ東京・学研・スタジオぴえろ)

<sup>54</sup> 「ストップ!!ひばりくん!」(Stop!! Hibari-kun!)(1983-84, フジテレビ・東映アニメーション)

<sup>55</sup> 「GuGu ガンモ」(GuGu Gummo)(1984-85, 東映・旭通信社・フジテレビ)

やったあとの、夢っていうのが、レコードジャケットを描きたい、ってことだった。昔のレコードジャケットって、LP版のジャケットって、なんかいいじゃない？その流れで、LPジャケットを描きたい、とってたの。

\*： ええ。

U： そしたら、同じ会社の一番上手い人が別の作品やっていて、手がまわらないから、「レコードジャケット描いてくれないか」って話がきて、

\*： 夢が叶った(笑)。

U： 「やったー」って(笑)。その作品をやっていたわけじゃないのに。もっと言うと、ついでに、番宣ポスターも描けちゃって。本当にラッキーだと思う。

\*： でも、夢が叶った(笑)。

U： オレの場合、夢とか目標っていても、最初の動機は、「稼ぎたい」とか「ジャケット描きたい」とか、「雑誌に名前が載りたい」とか「テレビに名前が出たい」、そんなもんで、全然高尚じゃないから。

\*： みんなそういう部分はあるんじゃないですかねー。

U： うん。有名になりたいっていう部分があったんだろうと思うけど。見てもらいたい、って部分が。

\*： ええ。

U： で、そのスタジオにいて、一番楽しかったのは、オレが(作監だったから)若い連中のリーダーみたいな感じでやってて、原画マン連中集まって、若手だけでみんなで話しをして、ここはこうやろうよ、とか話し合っで1本作る、っていうことをやっていたの。このカットはお前やれよ、とか、このカットはオレがやるよ、とか割り振りしたり、ここは枚数使おう、とか、その代わりにこっちは抑えようとか、色々そういう話し合いを、飲み屋でやってた。飲み屋で仕事の話しかしないの。

\*： 飲むけど、仕事の話だけ。

U： たとえば、役者の人が、芝居論をディスカッションしたりするじゃない、飲みながら。あんな感じで、アニメ談義をするわけ。あの作品のアレがよかったよね、とか、ああいうのをやりたいよね、とか。そういう話し合いを、気心知れた仲間でごちゃごちゃ話しながらやっていて、そういうのが一番楽しかった。今は、そういうことがなかなか出来ないけど。みんなバラバラの仕事やってたり、細切れの仕事の仕方をしてたりするからね。

\*： スケジュールがタイトでカット数も持てないから難しいですよ。

U： でも、同じ作品をみんなでやっていると、だいたい同じ時期に仕事が一段落するから、みんなが終わるあたりで飲み会やればいいわけで、仕事場は仕事をしているから、特にお喋りしているってわけでもないんだけど、飲み会には皆集まってなんだかんだとよく話をした。そういうのが楽しかったよね。もちろん若かったっていうのもあるけど。自分一人が、ひいこらしながら作るんじゃなくて、この人はこういうのが得意で、とか、この人はこういうのが好きで、とか、こいつはまだこの辺が難しいとか、あいつならこれくらい出来るだろう、とか、そういうのがちゃんとあったんだよね。

\*： 同じチームだとお互いのクセも分るし＝

U： ＝段々、上手くなっていくのも分る。でも、そのスタジオで東映の合作の仕事をとるようになって、合作は当時お金がよかったから、で、スタジオで合作やっていたんだけど、なんかやっているうちに朦朧として来ちゃって、何が面白くて、何がよくなってやっているのか、分らなくなってきちゃって、辛かったんだけど、そこで育ててもらったし、もう少し我慢しなくっちゃって思って続けたんだけど、やっぱりモヤモヤしていて、辞めることにして、でその時に、次にタツノコの新番組で「光の伝説」<sup>56</sup>っていうのがあって、うちは

<sup>56</sup> 「光の伝説」( Hikari no Densetsu ) (1986, 朝日放送・タツノコプロ)

それをとるから作監やってくれないかって言われて、それで、それをやって辞めたんだけど、そのスタジオでは、作監やって原画 25 カットやっても、14~5 万円くらいしかもらえなくて、そのモヤモヤも原因だった。そのころオレも 24~25 歳くらいになっていて、そろそろ、こう、一人前のお金を稼いでなくっちゃダメだな、って意識があつて。

\*： 外の状況も聞こえてきますしね。

U： 色々、ウワサは聞くじゃない？作監料はこれくらい出ているよ、とか。で、会社が光熱費とか雑費を引くのは分るんだけど、それにしても少ないなー、って(笑)

\*： ええ。

U： オレは、学校にいた時から思っていたのは、他の連中も同じ考えだったんだけど、アニメーターってのはお金が儲からないから、うちらが仕事をするようになったら変えていかなくっちゃね、っていう、社会的正義感みたいなものを持っていたの。それは昔から。で、どう考えても「引かれすぎだよな」っていう状況で、だからその辺もあって、仕事以外のそういうことでモヤモヤしていて、またそういうことが仕事に影響する質(タチ)だから、辞める頃は、「とにかく辞めてスッキリしたい」って思った。それで、とりあえず辞めたの。

\*： 辞めてから、の事は考えてなかったんですか？

U： 全然。辞めて少ししたら、ある日、突然制作の IM さんから電話がかかってきて、「うち(タツノコ)に来ないか」って。で、丁度オレは恋ヶ窪に住んでいたから、タツノコは鷹の台にあって、近くじゃない？チャリでいけるしね、で、「行きます、行きます」って。タツノコは、まだ「光の伝説」やってたから、行ったらすぐそのまま「光の伝説」やることになって、「1 週間に 25 カットやる？」って言われて、「ああ、やります、やります」って。それがフリーになって一番最初にやった仕事。それで次の話数では、半パート近くやることになって、1 週間で 25 カット出来るから、まあ、多分出来るかな、って思ってた。で、レイアウトを 70 カットくらいやっていた頃かな、その話数に作監がいなくてことになって、結局オレが作画監督もやることになって、で、そのまま、居心地もいいからタツノコで引き続き、「ドテラマン」<sup>57</sup>とかをやって、

\*： なるほど。

U： タツノコでは色々な人に知り合えたよね。自分のことしか考えなくてすむようになったから、すんごくラクになった。フリーだから、タツノコの仕事をやりながら、他の会社の仕事もやらせてもらえたし。で、そこに入ってたから、「(赤い光弾)ジリオン」<sup>58</sup>の話があつて、

\*： はい。

U： 「ドテラマン」やっている時に、キャラのオーディションがあるから、って言われて描いて、決まって、それで「(赤い光弾)ジリオン」のキャラクターデザインをやることになって、運がよかったんだね、うん。

\*： いえいえ。やっぱり「継続は力なり」でしょう。

U： ほれ、オレが人と違うことは、金がなくなるまで凝って描くってことはしない人間だから、だから続いたんじゃない？もちろん、外せないところは外さないようにするけど、何枚も描き直すってことはしない。この時間からこの時間まで机に座って、1 日何カットとってという目標を立てて、きちっと上げる、っていうスタイルは崩さない。毎日、とにかくコツコツとあげる、だから 1 週間 25 カットは上がる。で、上げたカットが悪かったら、次の仕事は来ないだろうけど、仕事 coming しているっていうことは、ある程度は出来ている、認めてもらえているから、続いているんだと思う。完璧なものが 10 だとしたら、半分以上の 6 とか 7 くらいの、それくらいの感じ。

\*： でも、6 を 6.3 にとか、6.5 にしようとしていると思う。

<sup>57</sup> 「ドテラマン」(Doteraman)(1986-87, タツノコプロ)

<sup>58</sup> 「赤い光弾ジリオン」(Red Photon Zillion)(1987, タツノコプロ)

U: それは、しようと思っしてしているんじゃないくて、自分の原画には何が足りないのか、っていうのはある程度自分のなかで見つけて、手を加えることが出来たんで、それはたとえば、他の人のやったのを見てとか、隣の席にたまたま上手い原画さんがいて、で、その人の原画を見て「あ、そうか、こういう風にやればいいのか」とか。特に、スタジオにいと、色々な人の原画がどーんと置いてあるから、それを一生懸命チェックしてとか。

\*: ええ。

U: でも、まだまだ、作監やっている頃でも「ないもの」がいっぱいあるんで、もうとにかく、「あ、これいいな」って思ったら、自分の中に取り入れる。好きだから、取り入れていく。

\*: うん。

U: それは自分でも楽しいし、人には「それ、真似っこだよ」って言われるけど、「真似っこ」って言われても全然それは構わない。だって、ないんだもん(笑)。自分のなかで、オリジナリティを出そうと思ってやったけど、ないんだもん。だったら、「真似っこ」したほうが早いんじゃないか、って。ギタリストだって最初は、コピーから始めるじゃない？

\*: そうですね。

U: それで、段々自分なりの「音」が出来上がって、オリジナルのものを作るんだから、まあ、自分のなかでは、同じように、取り入れて、自分のものにしていっているだけなんだけど。今でもやっているんだけど、それが目の描き方ひとつでも、自分にとっては「あ、これいいなー」ってところがあったら、どんどん取り入れて、毎日マイナーチェンジしていっている。

\*: でも、最初は誰でも「真似っこ」から入りますよね？

U: みんなに言うのはさ、学校で講師しているときもこう言うんだけど、最初は真似でもいい、と。自分のフィルターを通していれば、「自分の絵」「自分のもの」になるから、って。手塚治虫だって、最初はディズニーから始まっているわけだし。

\*: そうですねー。

U: でも、やっている間に、独自のカラーになっていくわけでしょ？だから、「真似っこ」って言われても、気にすることはない。いいものを取り入れただけで、別に、そこから入れればいいんじゃない？って思う。

\*: うん。

U: キャラ描くときもそうだったよね。「(赤い光弾)ジリオン」のキャラを描いたときも、チャンプなんかは最初、「TO-Y」<sup>59</sup>が好きだったから、「TO-Y」っぽく描こうって思って描いていたし。

\*: 描いているうちに「(赤い光弾)ジリオン」の世界になっていきましたよね。

U: 「TO-Y」を描けば、それは「TO-Y」なんだけど、「TO-Y」を描かないで「TO-Y」風のチャンプを描くわけ。まあ、影響されましたか？と言われれば、影響されました、って答えるけど。

\*: ああ。

U: でもね、若いうちは吸収力があって早かったんだけど、年とってきたら、遅くなるんだよね(笑)。吸収しづらい。自分と同化しづらい。

\*: 自分のなかの積み重ねがあるからじゃないですか？

U: それもあるかも知れない。今まで堆積したものと、なじまない、合わないとかね。あと、こう、作り上げたものを食い潰していくところがあって、だんだんそれが減っていく。

\*: 確かに、インプットしていかないとダメだな、っていう時期がありますね。

<sup>59</sup> 「TO-Y」(TO-Y)(1987, 上條淳士・小学館「週刊少年サンデー」)

- U: だから、本当はね原画をバリバリ描いていなくちゃダメなんだとは思うんだよね。現状、難しいけれど(…)
- \*: でも、チャレンジはし続けたい?
- U: チャレンジはしたい。モノが来ればね。
- \*: ああ、モノによりますか。
- U: たとえばね、ガチガチの原作モノで、冒険のしようのない作品だと難しいけれど、最初からオリジナルで割りと自由度があれば、チャレンジできる、冒険できるかな。
- \*: たしかに。
- U: 原画だったら、中には冒険できるカットもあるけど、さすがに作監だと、ほれ、昔みたいに、自分のキャラで作監するとかいう無茶無謀は出来ない、っていうか、きちんとキャラをあわせないとダメな作品がほとんどじゃない、今は?
- \*: まあ、そうですね。
- U: だから、もう冒険出来ない(笑)。それと、会社の中での立場もあるし、考えないとね。
- \*: そんなUさんに、釣り三昧の無計画な日々があったなんて意外でしたよ(笑)
- U: オレ、基本はそれなの(笑)。基本がそれだから、崩れると自分がそうな人間だっていうのが、よくわかっているから、たとえばね、部屋をキレイにしようと思わないと、ぐちゃぐちゃぐちゃーってなったままでも全然構わない、全然平気なの。
- \*: (笑)。
- U: でも、これじゃいけないな、って思って、自分をしっかりさせる。仕事も同じで、サボろうと思うといくらでもサボれる。それがわかっているから、だから、オレはきっちりやらないとダメになる、絶対ダメな人間になる、っていうのが基本的にある。
- \*: 非常に自律的ですよ。
- U: だって、でないと食えないじゃない?
- \*: じゃあ、タガを外そうと思えば、外れちゃうんですね。
- U: 外れちゃうんだろうねー。
- \*: ああ。
- U: でも、今は役員だったり、家庭があったり、育てないといけない人たちがいたりして、その時々環境が自分を作っていくよね。それは、20代なら20代の、30代なら30代の環境なり、自分の立場なり、その時の状況なりが違うから、考えることは違って来るし、だから描き方も変わってくる。絵自体が変わるっていうことはないけど、仕事のやり方が変わってくる。一定ではない、っていうか。
- \*: でも、それがイヤなわけじゃない。
- U: うん。でも、状況が違って、たとえばフリーだったら、今月はお金稼がなくてもいいから、3カットくらいを1ヶ月くらいかけてやろう、とか言って原画描いているかも知れない。
- \*: どちらの「自分」がいいですか?
- U: うーん。どっちでもないかなー。アニメーター辞めて、風景画を描いている画家、がいいかな。
- \*: また、いい加減なことってませんか(笑)
- U: (笑)。うちの一番下が2歳だから、オレは65歳まで仕事しないといけないんだけど、それ以降は好きなこととして暮らす、と。
- \*: 風景画描いて暮らすぞ、と。

U: でも,みんなそう思うことあるんじゃないの?

\*: そうかも知れませんね(笑)。



S さん：アニメーター（ 動画検査 22 年 ）

インタビュー日時： .2007 年 7 月 28 日 土曜日 16:00 ~

.2007 年 8 月 4 日 土曜日 16:00 ~

.2007 年 7 月 28 日(土)

\*： まずは、アニメーション作画を倣う(習う)上で、印象深かったことを教えていただけますでしょうか。

[

S： 印象深かったことですか(・・)，なんだろう，

\*： 以前，うかがった「(動画の)線」のお話<sup>60</sup>は印象的でしたが。

S： 動画検査の大先輩に言われた「生きた線」を描け，って話ですね。「生きた線」を描きなさいってずっと言われていて，

\*： ええ。「生きた線」って =

S： = 分かんないんですよ，意味が(笑)。

\*： (笑)ええ。言葉では理解出来るけど，描けといわれると(・・)，

S： 「生きた線」が描けないんですよ。まず，自分が描いた線が「生きた線」かどうか分からない。どれが「生きた線」かが分からないんですよ。それで，それが分かったのって，ホント何年か経ってからですよ// \*： ええ//，こういうことなのかなーって，自分で，なんとなくだけど，納得がいったのは。

\*： うーん。

S： 今，実際教えていて，新人の子たちにも，「こういう(硬い)線じゃなくって，もっと柔らかい，生き生きした線を描きなよ」って言うんですけど，でも実際にどうやって描いたらいいんだか，オレも分からないじゃないですか(笑)，「じゃあ，どうやったら描けるんですか」って聞かれても，「よく分からないんだけどー」って答えるしかない(笑)。けど，「生きた線」って，単なる“勢い”だけじゃない。“勢い”だけの線は違うかなと思うし，結局，なんていうのかな，“質感”ですかね。今，心がけているのは，肌とか着ているものとか，[手元のグラスを指して]無機質なものを，トレスするときにそれぞれ描き分けるようにしている，っていうこと，ですね。人間の肌は柔らかいんで，丸みをもたせようかな，とか，着ているものに関しても，あまり角ばってなくて，袖口は丸いものだからそれが表れるように，とかを心がけている，とかそんな感じでしょうか。感じが出るまで，結構何度も何度も =

\*： = 試行錯誤しますよね。

S： そうですね。で，その「生きた線」を意識的に描くきっかけがあって，一番のきっかけは「(機動戦士ガンダム)ZZ」<sup>61</sup>をやっていた時だったかな，フリーとしてサンライズから仕事をいただいて(動画を)やっていたんですけど，作監さんの描いた線が柔らかくって，これを忠実に再現したいなあ，と思って，忠実に再現するためにはどうしたらいいだろう，って考えたのが本当のきっかけかも知れませんね。当然，前に，先輩には「線はもうちょっと，こうやってこうして描けば描けるよ」みたいことは言われていたわけですけど，「(機動戦士ガンダム)ZZ」で作監さんの線を見て，この柔らかさをこのままが忠実に再現したいなあ，って思ってから，意識的に試行錯誤して，ああだこうだやっていましたね。結果的に，出来ていたかどうかは分からないですけど(笑)。

\*： いえいえ。(・・)その，線を描くために意識していたことって，ありますか。

<sup>60</sup> 当時，先輩だったの TH さんが，「動画を清書するときには，生きた線を描きなさい」と教えてくれたという話。TH さんは，2006 年 4 月，DR MOVIE(ソウル DR・釜山 DR)へ動画説明会に赴いた際にも，「『ゲド戦記』の目指す動画の線は)あたたかく，ゆったりとした，のびやかで，生き生きとした線」と，「生き生きした線」が大事であることを強調。 < [http://www.ghibli.jp/ged\\_01/20making/000425.html](http://www.ghibli.jp/ged_01/20making/000425.html) >

<sup>61</sup> 「機動戦士ガンダム ZZ」(MOBILE SUIT GUNDAMZZ)(1986-87，サンライズ)

S : そうですねー。やっぱり、イメージしながら描かないといけないんじゃないかな、ってことだと思うんですよ。多分、(見た人、全員が全員に)分かってもらえるようなものではないかも知れないけれど、肌は肌、布は布、って描き分ける、線を使い分ける、ってことが必要じゃないかな、って思う。それをしないと、中割りのときに、ただの線と線の中割りしていだけになってしまって、そういうのはなんか(…), やっぱり布なら布で柔らかいものが動いているっていうことが表現出来る、そしてそれが伝わるってことが、大事で、必要なんじゃないかな、って。

\* : そうですね。逆に、専門学校の生徒さんや後輩を教えるなかで、「こうすれば描けるようになるのになあ」って思う瞬間ってありますか？

S : たとえば、そうですね、最初の線って硬いじゃないですか？最初は、ガチガチの線を描いてくるんですけど、ちょっとしたアドバイス、たとえば、「もうちょっと、描いているモノをイメージして描いてみて」って言うと、段々と、変わってくるんですよ。「いい線」が引けるようになってくるんですよ。びっくりしたのが、今年入った新人の子たちなんですけれど、最初の2ヶ月くらい、研修として週1回とか2回、教えていたんですけど、そのときに引いていた線と、本番として始めるときの線が全然変わっていたんですよ。すごくびっくりしたんですよ。家でも練習してたらいいんですけど。でも、線がすっかり変わっていて、「これ先週までとは全然違った線だよね？」って線になっていた。

\* : 本人は全然気がつかないんですか？

S : そうなんですよ。「あ、そうですか？」なんて言っているくらいで(笑)//\*(笑)//、本人的には全然気がついていないようなんだけど、でも、線がすごくのびのびしているし、長い線もちゃんと引けている。びっくりでしたね(…)。本人たちは、研修で言われたことを、そんなに意識しているってほどでもないんだろうけれど＝

\* : ＝でも、どこかで＝

S : ＝意識はしていたんじゃないかなあ、って思いますね、本人たちが思っている以上に。それで、研修には、専門学校に行った子と、行ってない子がいるんですけど、こっちにしてみれば、やっぱり専門学校行っていた人は、もともと学校で習っているわけだから、ちょっとアドバイスすれば出来るもんだと思っていたんですけど、やっぱりそういう子ばかりじゃなくって、中にはなかなか線がキレイに引けなかったりする子がいるんですよ。でも、その子が3ヶ月くらい経ったときに、ホント、ある拍子に、変わったんですよ。何のきっかけで変わったのかはわからないんですけど、今までただなぞっていただけの線が、だんだんとのびのびしてきて、本当にキレイな線になって、ボクの好きな線になってきたんで//\* : 「生きている線」ですね//、ええ、それが、ホント、ある瞬間、コロッと変わったんです、きっかけがよくわからないんですけど、やっぱり、本人も自覚してきたのかなあ、って思ったんですけどね。

\* : 本人も描いていて、ラクになったとか、そういう(…),

[

S : いや、そういう感じでもないですねえ。それまでも、「トレスしたので、見てください」って毎回持ってきていて、そのたびに毎回注意していて、「色鉛筆の線がまだ硬いよ」とか言っていたんだけど、でも、本人的にもどうすればいいのかわからない状態だったとは思うんですよ。 「もうちょっと手首を使って描くといいよ」とかアドバイスもしたんですけど、本人としては、それがなかなか実際には出来ない。

\* : なのに＝

S : ＝ある時を境に、急に出来るようになったからねえ。ボクは業界入って3ヶ月くらいで、そこま



- \* : でも、動画でメリハリつけて清書すると、今度は中割りが大変になるじゃないですか。
- S : そうなんですよ(笑)。そういう線のこだわりって、結局自己満足なんですよ(笑)。昔、あるカットをやっているときに、やっぱり線を強弱つけてトレスしていて、「いい感じになっているな」って自分では思ったんですけど、そのカットは止めじゃなかったんで(笑)、そのあとで、これをキレイに動かすのって難しいよね、と気づいて(笑)、でも、描いちゃった以上やるしかないからやりましたけど。
- \* : そういう線のこだわりも、肌は肌に、布は布に、リンゴはリンゴに見えるようにしようって考えながらやっていることの延長線上にありますよね？
- S : そうかも知れませんね。でも、今は、肌は肌、服は服、って意識しながらやっている人ってそんなにいないと思うんですよ。
- \* : 先輩からも言われないうってことですか？
- S : うん、言われないうと思いますね、ボクは言っちゃうんですけど(…)。他の会社の動画とかを見ていると、そういうことはあんまり考えていないんだなあ、って感じる結構ありますね。たとえば、他の作品のリテーク直しの手伝いをするところがあるんですけど、うちの子たちには、「前の動画が入っているけど、それは参考にしないで、自分の線で引いてごらん」って言うんですよ。で、実際、自分の線で引くじゃないですか。それで、終わった後に比べさせるんですよ、「どっちがいい？」って。そうすると、うちの子たちは、「やっぱり、こっち(自分の引いた線)のほうがいい。こっちのほうが柔らかいですよね」って言うんですよ。
- \* : うん。
- S : でも、こっちのほうがいい線ですって言うけど、それって自分の線だよ(笑) // \* : (笑) //、だから、自画自賛(笑)？
- \* : でも、違いが分かるようになってきた、ってことですよ。
- S : なんか、段々、違いが分かってくるようになってくるみたいですね。それは、教える人にもよるんでしょうけれど、そういうちょっとした違い、ちょっとした差がわかるってことが大事なのかな、と思います。[ちょっと早口で]もちろん、線だけ教えるんじゃいけないんでしょうけれど。
- \* : うーん。でも、線は基本ですからね。
- S : ええ。動画はトレスするのが基本じゃないですか、だから割と時間をかけて、うるさく教えているんですけどね。
- \* : 大事ですよ。『モノをモノとして見よう』とか『イメージしながら描こう』とかって、新人の、比較的時間のあまる時期にじっくり考えて取り組んだほうがいいのかも知れませんね。
- S : ボクは新人のときに線が引けなくて、どうすればいいんだろうっていう経験があって、今に至っているから、今の子たちにも、うるさく言っているのかも知れないけど。でも、誉めると確実に伸びますよね。
- \* : 誉められると嬉しいですよ。
- S : うん。「あれ、昨日の線より今日の線の方が全然いいよね？」って言うとなんかすごく喜ぶ。逆に、「あれ、今までの線のほうがよかったね」っていうと本人は素直に反省して、自分なりに考えて研究して、またよくなっていく。
- \* : 身近に先輩がいると、自分が今どういう状態にいるのかが客観的に分かるし、どっちに向かっているのかもわかるから、有り難いですよね。
- S : でも、今はデジタルだから、「生きた線」がどこまで有効なのかはわからない。動画の鉛筆の線は、セルならば鉛筆の作画の線がそのまま出るじゃないですか、線のメリハリとか勢いとかが(…)。だから、「生き

た線」を練習する意味もあったかも知れないけれど、デジタルだと、二値化<sup>64</sup>された線、コピーした時のような線になっちゃうじゃないですか。それなら、そんなに今はうるさく言わなくてもいいのかなあ、って思ったりもするんですけどね。

\* : でも、デジタル変換するときって、アナログの情報の幾分かは必ず抜け落ちてしまうんですよね。そう考えたら、抜け落ちる前提で、出来るだけ情報として突っ込んでおいた方がいいのかな、と思ったりもしますよね。

S : うーん、そうですねー。本当は、デジタルになっても、鉛筆の線がそのまま出るといいんですけどね。

\* : 著作権のペイントをしてくださる人のなかには、何人かは(…)

S : そうですね。二値化しても鉛筆の線が出るといいんですけどね(笑)。やっぱり、セルの線はよかったと思いますね。線の勢いがちゃんとトレスされて、強いところは濃く、弱いところは薄く出る。デジタルは、強いところしか出ないから、線の弱いところは、出ない。スキャンされない。もっとその辺、融通が利いて、鉛筆の線そのままが出るようになってくれないかなあ。

\* : スキャンする技術が進歩すれば、それは可能だとは思いますがね。(…)でも、なるべく早く =

S : = そうなって欲しいですねー。

\* : とすると、やっぱり、線を考えながら引く、っていう練習をすることって大事ですね。

S : そうですね。原画もそうなんですけれど、描いているものを意識して描いていない人もいます。袖口の角が尖っているのが、ボクはダメで、袖口はやっぱり丸く縫われていて、布で出来ていてどちらかと言えば柔らかい、って考えてしまうので、中割りでは少し丸く柔らかく見えるように描くんですけど、これ、最初の頃は、新人の子にはよく分からないみたいなんです。でも、「見比べてみて」って言うと、やっぱり尖っているよりは丸まっているほうが柔らかく見えるみたい。それで、少しは気がつく。そういう小さいところを大事にして線を引いて欲しいなあ、って思う。(…)極端なことを言うと、人間を描くときの線と、ロボットを描くときの線を変えて描く、くらいの気持ちで。ロボットは固いもので、無機質なもので、または冷たい感じ、ってイメージして描く、(…)その辺は難しいんですけどね。

\* : ええ。

S : 結局、デジタルだとあんまりそういうのが(明白には)見えてこなくて、全部一緒の同じような線になってしまうんで、やってもやらなくてもいいのかも知れないけど、その辺のこだわりは、やっぱりなくしたくないな、と思っています。中割りをするときも、そういうイメージを持ってやると、全然変わってくるし。

\* : そうですね。

S : 線のことばかり言いたくはないんだけど、線って大事だなあ、って思っているんですよ。動画さんが原画になったときも、そういう線の描きかたって絵を描くときに大事なんじゃないかな、って思うし、きちんと考えながら原画の線を引いてくれていると嬉しい。

\* : 人の描いた線って、CGのドットの線と違って、なんかいいですよね。

S : 人の描いた線って、温かく感じますよね。理由は分からないんですけど、なんか、無条件にいいなあ、と。

\* : そういう意味では、逆に、メカはCGのほうが向いているのかも知れないですね。

S : うん。ロボットは全部CGでいいかも(笑)。その方が雰囲気はあるし。

\* : (笑)。3DとかCGは、何が手書き(2Dアニメ)と違うんでしょうね。

<sup>64</sup> 二値化(segmentation): 画像の各画素の輝度(明るさ)に対してある“しきい値”(=閾値)を設け、“しきい値”以下ならば「0」, “しきい値”より大きければ「1」と変換する方法。

- S : 今の CG って、表現はよくなってきたんだけど、動くときと軽くなっちゃうじゃないですか。それはタイミングの問題だけではないとは思うんですけど。
- \* : ある大学(宝塚造型芸術大学)の研究<sup>65</sup>で、野球選手の投球フォームを動きの構成質素 (constituting elements of movements) に分解して、それに基づいて、CG を作った、というのがあるんですよ。松坂と井川のビデオを使って、「松坂らしい」「井川らしい」投球フォームを制作しました、という実験だったんですけど、確かに、CG だからペースも正確だし、元がライブアクションだから「それらしい」滑らかな動きになっているだろうとも思うんですけど、現場からみたら、多分面白くないだろう、と。(・・)なんでかは、うまく説明出来ないんですけど。
- S : うん、なんとなくわかるような気がしますね。本来、そういう映像はコンピューターが作っているものじゃないですか。たとえば、モーションキャプチャーをまんま取り込むのと、一枚一枚、手でそれを描き起こすことの差みたいなものじゃないでしょうかね。
- \* : そうかも。人間の手が入るとどうして違うんでしょうね。
- S : 機械的なものと、人間の手が入ったものの違い、ですよ。
- \* : 人間の手、って思っているよりも誤差が大きいのかな、って思うんですけどね。
- S : そうですねー。
- \* : 人間が作ったものって基本的に誤差があるんだと思うんですけど、その誤差に人間って感動しているのかな、とか。
- S : たしかに。何なんでしょうね、その誤差って。なんとなく自分のなかでは分かってはいるような気がするんですけど、それが言葉に出来ればいいんですけど、なんか上手く言葉には出来ない、みたいに感じますよね。不思議ですよ。
- \* : これって、最初の話に戻ってしまうんですけど、「線」って誰が描いても基本的には同じ(にみえる)じゃないですか。でも、何かの差があって、「いいよね、この線は」って感じるんですよ。
- S : ただ、それを、描こうと思ってどうやったら実際に描けばいいのかは、言葉にするのは難しいんですよ。人に教えるときでも、「さっきの線と、これはどう違うんですか」って言われても、「なんとなく」っていうことであって、上手く言えないですよ。その「なんとなく」を察してくれているんだとは思っただけ。形は浮かぶんだけど、見えているんだけど、でも、どうしたらそれがそこに「ある」と言えるかが分からない。
- \* : よく分からないけど、「ある」。
- S : うん。新人の頃は、よくわからないなりにやってきて、先輩から教わったことを、自分なりに、こうすれば、「見えないものが見えるようになるのかな」と思って後輩に教えている、ってことだと思うんですけどね。
- \* : ええ。
- S : でも、国外のアニメーターさんは、国内とはまた違って、トレスの仕方が全然違うんですよ。国内のアニメーターさんは、多かれ少なかれ、意識はしていますよ。少なくとも言えば、意識はしてもらえますよ、肌は肌、着ているものは着ているもの、っていう。そういう意味では国内のアニメーターさんは、ある程度の描き分けはしてくれているんだけど、向こうのアニメーターさんはただ原画をなぞっているだけで、形を把握していないでトレスしてしまう、本当に何にも考えていないっていうか、ただ引いているだけの線。だから、すごく機械的な線に見えてしまうんですよ。なんか冷たいなあ、って。
- \* : Sさんは実際に、現地の会社の人ともお話ししてますよね。

<sup>65</sup> 渡邊哲意・大竹宏・木本貴子・坂口智行・清水大輔・金城龍治・大村皓一 (2005). 動きの構成質素に基づくCGアニメーションの制作 宝塚造型芸術大学紀要 19, 77-84.

- S : ええ。だから、聞かれるんですけれどね、「どうやって、線を引けばいいんですか」って(笑)。
- \* : (笑)はい。
- S : で、やっぱり、「分らない」って答えるしかないんだけど(笑)、ただ、自分はこういうことを意識して線を描いていますよ、っていうことをお話すんですよ。で、向こうの人も、「あ、そうなんだ」とは思うみたいなんですけど、その後特に良くなったわけでもなく(苦笑)。
- \* : 向こうには向こうの事情があったりもするのかなあ。でも、もう少し交流が持てるとまた違うのかも知れませんよね。
- S : 自分がそうだったからそう思うんですけれど、上がりを持って行くときに、制作に直接持っていくんじゃなくて、一度、動画チェックのところに持って行って上がりを見てもらっていたんですね。で、その時に、色々アドバイスしてもらえますんですけど、ここはこう割ったほうがいいよ、とか、この線はこう引いたほうがいいよ、とか、そういうフィードバックをもらいながらやっていたんですけれど(…)、最近ないじゃないですか、動画チェックのところに直接持って行って見られている人って。ボクの場合は、個人でやっている動画さんには、気になるところがある場合には、制作に言って「ここはもう少しこうしてもらったほうがいいかな」ってアドバイスはするようにしているんですけれど、そうすると向こうも次からは気をつけて上げてくれる、っていうか。
- \* : なるほど。
- S : 思っているのは、自分がやっていることは、今までしてもらったことを、ただ単に、今の動画マンやアニメーターに伝えているだけなんですけど、そういうことは(今後は)していかないといけないのかな、と。
- \* : うーん。
- S : 昨年、デジタルハリウッドで教えることになって、ある人に言われたんですよ。「この業界で何十年も働かせてもらっているんだから、恩返ししなさい」って(笑)。
- \* : (笑)。
- S : 言われたときは「え？」って思ったんですけど、でも、やっぱり色々な先輩から吸収したことを、今伝えていくこともしていかなきゃいけないのかな、って。
- \* : 「恩返し」ですね(笑)。

=====

. 2007年8月4日(土)

- \* : 前回、3DとかCGの話が出ましたが、2D(アナログ)と3D(デジタル)を融合させることって、言葉でいうほど簡単ではないですよ。
- S : 難しいですよ。
- \* : 現場でも、2Dと3Dの摺り合わせはしますけれど、なかなか上手くいかない。
- S : 2Dと3Dの間には、なかなか埋められない溝があったりしますよね。
- \* : ええ。なんというか、文法が全然違う。以前、3Dをやっている方とお話した時に、「2Dと3Dの違いって、英語と日本語の差みたいなものですか」と伺ったら、「あ、そうだね」って仰って、
- [
- S : あ、なるほどねー。たしかに、2Dの人が3Dをやろうとするのって、日本語(2D:アナログ)の人が、英語(3D:デジタル)をやるようなものですね(笑)。
- \* : ええ。この例えをすると、色々な人に納得してもらえますんですけど、日本語で一生懸命考えても、英語

には英語のロジックがあるから、ただ日本語を移し変えただけでは駄目なんだっていうのと同じで。でも、だからといって、今さら英語の人にはなれない。そのもどかしさ、みたいなものがあるんじゃないか、と。

S : ああ、なるほど、わかりやすいですね。

\* : でも現実、英語(3D: デジタル)をやらないといけない状況なので、努力して英語を話すようにしている、と。

S : デジタルに関しては、ボクは動画チェックという仕事のなかで何か新しいことができないかな、って考えていて、動画をデジタル上で直すってことをやり始めたんです。

\* : ええ、「エウレカ<sup>66</sup>」ではお世話になりました。びっくりしましたよ。

S : あのカットは、たまたま見せてもらって、気になったんで、ペイント・データで直したんですけどね、あれは失礼でしたよね。

\* : いえいえ、普通はこちらから頼んで「すみませんが、お願いできますか」とリテイク直しをお願いするところですから、言う前に気がついてやっていただけるなんて、あれは感謝していますよ。

S : 本来ならば、動画に戻ってきて、もう一度仕上げに行き、撮影に行き、ってなるじゃないですか。でも、デジタルで直すと、無駄な時間が短縮出来るし、それが出来るのが、デジタルのメリットだと思うんですね。

\* : そうですね。簡単な動画ならホント、すぐに直せますよね。ブラシ処理足しとか、色の変更も簡単に出来るし、タイミング調整も可能だし、そういう意味ではデジタルになって便利にはなりましたよね。

S : それに実は動画って、紙の上で見ているものと、色が塗られてから見るのとは、意外と違って見えるんですよ。白黒で見ているときには変に感じるものでも、色がついて動いていると気にならないとか、その逆に、線では気にならなかったけれど、色がついたら意外と気になったりとか、ってありますよね。でも、たとえちょっと気になっても、線 1 本くらいのズレだったら、デジタル上で直すことも簡単だし、直したのもすぐ見ることが出来るし、便利なんですよ。さらに、そのカット保存しておけば、前のと比べて見ることも出来るますしね。

\* : 本当に便利(笑)。

S : (笑) そうなんですよ。今、新人の子にもやらせているんですけど、デジタル上で直すことに慣れてもらうようにしているんですよ。きっとこれから画面上で直すことが増えてくると思うんで、PY で作業することに今から慣れておいたほうがいいと思うんですよ。もちろん、紙の上で直すこともしますけれど。

\* : 早いうちに両方を経験したほうがいい、と。

S : 今後この業界がどうなっていくのかわからないんですけど、デジタルで作業することが主流になるんじゃないかなって思うんですよ。そう考えると、無理にでも、ちょっとずつ慣れていった方が、後々ラクだし、そのほうが将来的にも応用が効くので、長く仕事出来る、生き残れるんじゃないかな、って思うんですよ。

\* : そうですね。

S : ボクとしては、動画チェックとして育ててほしい部分もあるんですけど(笑)、だいたい動画さんは原画になりたい子たちで、でも、原画になってもデジタルが使えるアニメーターのほうがいいんじゃないかなあ、って思うんですよ。

\* : ええ。作監をやっている、時間がなくて戻せませんっていうときには、自分で直したりしますしね。

S : そうですよ。

66 「エウレカセブン TR1:NEW WAVE」(Eureka seven)(2005, バンダイ・BONES)[プレイステーション2用ソフト]



- \* : ところで、その新人の子たちは、タブレットで描くことに抵抗はなかったんですか？
- S : 最初は(抵抗が)あったみたいですけど、結構すぐ慣れましたね。今では鉛筆と同じような感覚で描けるようになっているみたい。若い子は慣れるのも早いですし。
- \* : ホント、早いですよね。
- S : 吸収が早いので、出来るだけ多く教えるようにしているんですけど、吸収したことが、その子にとってなんらかの将来役に立てばいいなあ、と思いながら色々やっていて、
- \* : ええ。
- S : 最初は、なんでデジタルもやるのかわからないみたいだったけど、やっていくうちに、面白くなるみたいで、今は結構楽しそうにやっていますね。まあ、面白いと思ってもらえれば＝
- \* : =いいですよ。楽しい、面白い、って思ってもらえれば、それだけでもいいですよ。
- S : デジタルの面白いところは、たとえば、顔のバランスがもうちょっと、線 1~2 本分狭くなればいいのか、っていうときに、簡単に直せるんですよ。輪郭の一部分をちょっと切って、コピーして、線 1 本分移動してペーストする。やり直しも何度も出来る。でも、アナログだと、もう一度、それも何枚も描かないといけないうし、消したり足したりしているうちに、時間ばかり食って分からなくなっちゃったりするけど、そういうロスも少ないんで、時間を他のことに使えるんです。これが、アナログだったら、間に 1 日とか 2 日とか、確実にかかるんで。そういう意味でも、デジタルは時間とエネルギーの節約にもなるし、覚えてしまえば簡単に出来るので、今のうちに覚えておくといいと思いますね。
- \* : 今、丁度、過渡期なので、これからの人たちがどうなっていくのか楽しみですよ。
- S : 今後は、3D が主流になるんでしょうかね。
- \* : 2D がなくなることはないかも知れないけれど、かといって、今までと同じではなく、何か新しいことを考えていかなければいけない、というところはあるかも知れませんね。
- S : デジタルで動画を直したり、色々やってみて思うのは、自分が生き残るにはどうすればいいのか、っていうことに繋がるんですけど、新しいもの(デバイス)を使って、自分が出来ることを取り入れていくことが大事で、どうやったら自分のなかにそれが取り込めるか、とか、そしてそれを使いこなすには、何が必要なのか、ってことを考えることかな、って思うんですけど。
- \* : そうですね。
- S : デジタルになって思ったのは、デジタルで何かが出来ないと、(今まで以上の新しいことは)何も出来ないじゃないですか。で、試しに、ペイントをやってみようかな、って思って、やってみたら出来た。で、次に、ペイント済みの動画を直してみたら、あ、直せるじゃん、と。で、そうやってひとつひとつ取り入れていけば、自分が(何か新しいことを)やっていく上で、役に立つんじゃないかなあ、って思ったんですね。
- \* : 新しいことをひとつひとつやってみて、自分の中に取り入れる。
- S : 小さいことかもしれないけれど、生きていくために何をしていけばいいんだろう、何が必要なんだろうって、考えて、自分だったらもう少しこういう風出来るんじゃないかな、とかやってみるとか＝
- \* : = 今までの経験も活かしつつ、試していく。
- S : ええ。デジタルはラクだし、慣れればそんなに問題じゃない。ただ、そうは思わない人たちがいるわけじゃないですか。
- \* : 紙のほうがやっぱりいい、とか、セルのほうがよかったね、とか？
- S : はい。でも、今まで手間がかなりかかっていた部分、たとえば、動画が上がったものを、色を塗っていただいて、特効を入れたり、撮影していただいているけれど、意外と時間がかかっている部分もあ

る。さらに、小さなりテークもいちいち返して、ってなると仕上げさんにとっては二度手間になって、逆に申し訳ないなあ、って思っていて、だったら、小さい動画のリテークとかは、デジタル上でこちらで直せば、少しは仕上げさんに迷惑がかからないかなあ、仕上げさんへの負担が減るかな、って思うんですよ。

\*：仕上げさんとか撮影さんは工程の最後のほうなので、一番スケジュールが詰まってしまって、

S：そうなんですよ。昔は、仕上げさんが何をどうやっているのか、ってことがよくわからない状態だったから、部署と部署の間で話をするとはなかったし、どちらかという仲が悪かったと思うんですよ。でも、逆にデジタルになって仕上げさんや撮影さんと話が出来ようになったんで、もしかしたら、今の方がよくなっているのかも知れませんね。

\*：なるほど。

S：たとえば、カットが上がってくると、撮影さんのところでカットごとにチェック出来るじゃないですか。で、みんなで見ながら、「ちょっとここ変かな？」って話になったら、すぐ直せるし、直せばすぐ見てチェックして、大丈夫だったら、そこでOKになる。今までのやり方だったら、動画をやり直したり、シートをつけ直して撮影し直したり、色を塗り直したり、ってことをやって、手間と時間がかかっていたから、それと較べるとすごくいいかな、って思う。

\*：そうですね。

S：あとはスケジュールがもう少しよくなれば、いいんですけどねー(苦笑)。

\*：本当に(苦笑)。

S：一生に一度くらいは満足出来る仕事をしてみたいです。

\*：いや、逆に「満足」しちゃったら終わりなんじゃないですか？

S：そうかもしれないですね(笑)。

\*：でも、新人さんたちは、この間も劇場作品<sup>67</sup>の動画をやったり、もちろんPY上で直す練習をしたり、結構色々な経験をしています。彼らはどう感じているんでしょうかね。先日、劇場の試写がありましたけど。

S：うーん。ただ単に楽しいって思っているみたい(笑)。

\*：あ、でも楽しいって大事ですよ。今は、初号を皆で一緒に見る機会も滅多にないし。

S：そうですね。初号試写は大きかったですよね。

\*：昔、1本終わったらイヤでも皆で行って、プロデューサーさんも動画さんもスタッフ皆で見て、「あそのカット、ちょっと…」とか言われたりして、「すみません」とか(笑)。

S：そうそう(笑)。

\*：初号のときに、監督さんとか演出さんとか、仕上げさんとか、特効さんとか、他のスタッフからお話が聞けて、すごくよかったんですけど、今はあんまりそういう機会もなくて残念ですね。

S：動画さんにとっても、原画さんと話が出来るといい機会だったと思いますしね。

\*：そういう意味でも、このあいだの試写はよかったのかなあ、と。

S：そうですね。

67 「ストレンヂア 無皇刃譚」(Sword of the Stranger)(2007, バンダイビジュアル・BONES 他)

Xさん：演出（ 演出助手 3 年/ 演出 15 年 ）  
 Yさん：アニメーター（ 原画 18 年/ 作画監督 17 年/ キャラクターデザイン 12 年 ）  
 Zさん：アニメーター（ 原画 13 年/ 作画監督 9 年/ キャラクターデザイン 3 年 ）

インタビュー日時： .2007 年 7 月 30 日 月曜日 19:00 ~  
 .2007 年 9 月 15 日 土曜日 20:00 ~

.2007 年 7 月 30 日（月）[ 第 1 回目は、X さんと Z さんと Y さんと（\*）の 4 人 ]

- \*： まず、Z さんから伺いますが、アニメの仕事に興味を持ったきっかけなどをお聞かせ下さい。
- Z： ぶっちゃけ、あんまり、アニメとか興味がなかったんです(笑)。最初は、コンピューター関係の仕事をやろうと思っていて// \*： コンピューター・グラフィックスとか？//、ええ、CG も込みで漠然とコンピューター関係の仕事に就こうと思っていて、それで情報処理科のある高校に行ったんですけど、同じ中学から行ったヤツがいて、彼が漫研に入ったんですよ。で、そいつは元バレー部のキャプテンだったのに、なぜ漫研に入ったのかがまずナゾなんですけど(笑)。
- \*： かなりナゾですね(笑)。
- Z： そうなんです。で、「面白いからお前も来いよ」って言ってる割には、いつ行っても部室にいないんですよ。今日こそは居るだろう、って思って行ったら、部室に新入部員の名簿があって、見たら、なぜかボクの名前がすでに入っていて、=
- \*： =いつの間にかに漫研部員になっていた。
- Z： 「え？オレ、入部届け出してないんだけど？」って思ったんですけど(笑)、そのまま漫研に入っちゃって、で、その連中にそそのかされて、なんとなく代アニ(代々木アニメーション学院)に行って、
- X： その流れで？
- Z： ええ、その流れで業界に入ってしまったんですね。
- \*： 最初アニメに興味なかった割には、漫研から先は素直なルートですね。
- Z： はい、さまざまな悪友にそそのかされて(笑)。
- Y： どんだけ流されやすいんだ(笑)。
- Z： で、友達に「お前、絶対『(勇者)エクスカイザー』<sup>68</sup>好きだから見るよ」って言われて、その時、アニメはほとんど見てなかったんですけど、見たらですね、「面白れえー」って(…)、それで勇者シリーズにちょっとハマって。もともとロボは好きで、小さい頃からロボットアニメしか見たことないくらいで、それで、卒業したら N プロに行こうって思って。
- \*： S 社じゃなくて N プロに？
- Z： もともと HH さんの回が好きだったんで、N プロに入ったんですけど、でも、入ったスタジオは、HH さんがいるスタジオじゃなくて、ST さんがいる方に入ったんで、実は HH さんとはほとんど一緒に仕事をしていないんですよ(苦笑)。
- X： で、漫研に入って、ロボットとか一杯描いてたの？
- Z： 落書きは割りと。
- X： 漫画はあまり(…)，
- [
- Z： いえ。漫画も描いてました。でも、ロボものとかではなくって、割と普通にキャラものを描いていましたね(…)、サークルでコミケとかに出す時には、勇者もののパロディとか描いていたんで、「(太陽

68 「勇者エクスカイザー」( Yuusya Exkaizer )( 1990-1991 , 名古屋テレビ・東急エージェンシー・サンライズ )

の勇者)ファイバード」<sup>69</sup>とかそんなんばかり、ロボばかり描いていましたけどね。

X: じゃあ、漫研で活動しているうちに自然に、コンピューター系の仕事から漫画の仕事に興味に移ったっていう感じ？

Z: そうですね。

X: 就職する時には、じゃあ、選択肢のなかにはもうコンピューター系っていうのはなかった、と。

Z: ええ、就職する時には、(コンピューター系の仕事に就くことは)スコーンと抜けてましたね(笑)。

X: (笑)。

Z: まわりがそういう(アニメとか漫画に興味のある)連中ばかりだったんで//X: ああ、なるほど//、ていうか、むしろコンピューターは遊びの道具だったんで、普通に、絵描いたり、動かしたりとかもするんですけど、そのとき部活で、音楽の打ち込みが流行っていて、そっちのほうに(興味が)いってたんですね。

X: ふーん。

Z: 打ち込みやって、絵に合わせて動かして、とか、3Dに興味があったんで、パソコンでは3Dをやったですね。

X: 3Dで何を？

Z: モデリングですね、ロボとかの。

\*: やっぱロボなんですね(笑)。

Z: やっぱロボなんです(笑)。もし、コンピューター関係に就職してたとしても、おそらく3Dとかやっていたとは思うんですよ。そっちで、アニメーションをやる人か、モデリングをやる人かどっちかになっていたと思います。

X: いずれにせよ、グラフィック系に行っていた、と。

Z: そうですね、それが、ゲーム会社に行っていたか。

X: ああ、そうか。

\*: 高校の漫研時代の友だちの影響は大きかったんですね。

Z: うん。みんなで代アニに入って、結局残っているのはボクだけなんですけれど、

[

\*: え？みんな代アニに入ったの？//Z: ええ// じゃあ、その漫研からはどっとう入ったってわけですね。

Z: ええ。割と仲間内は全員。

Y: 先生も変に思ったかも？「今年はなんでこんなに代アニに行くんだ」みたいな(笑)。

Z: でしょうねー(笑)。で、その時の、漫研の先輩は、東映とか受けて制作進行とかやって、でも辞めて、また代アニの、今度は声優科に入りなおして、楽しくやっていたみたいです。卒業後、今はゲーム関係のキャラクターデザインとかやっています。

\*: え？声優科だよな？

Z: ええ。成績もよかったみたいですよ。

Y: なんか、代アニをエンジョイしてるね(笑)。

Z: (笑)。最近、ネットで検索したら、その人のインタビューとかが出てきて、実は、その先輩どこに就職したか全然教えてくれなかったんですけど、そのインタビューの中で、ボクの話が出ていたんですよ。今、「コードギアス」<sup>70</sup>でデザインやっている、とかそういう話を(・・)。

<sup>69</sup> 「太陽の勇者ファイバード」( Taiyou no Yuusha FibirD )( 1991-1992, 名古屋テレビ・東急エージェンシー・サンライズ )

<sup>70</sup> 「コードギアス 反逆のルルーシュ」( CODE GEASS Lelouch of the Rebellion )( 2006-2007, 毎日放送・サンライズ・コードギアス製作委員会 )

\*: あ、最近のインタビューなんですね。

Z: ええ、最近のインタビューで。それで、今なにをやっているのかを知ったんですけど(笑)。

\*: 代アニを卒業して、N プロに入ったわけですけど、何年くらいいたんですか？

Z: 10年くらい、いましたね。途中から、辞めよう、辞めよう、って思ってたんですけど、辞めるタイミングがなかなか(・・)、「次はこの作品やるんだよ」って言われると、あ、オレそれやりたいな、って思って、じゃあ、その作品終わったら辞めよう、って思っているうちに気がついたら10年くらい経っていて。

X: うーん。それはある意味恵まれてますね。

Z: まあ、そうですね。「(OVERMAN)キングゲイナー」<sup>71</sup>やっている時に、次が「(ガンダム)SEED」<sup>72</sup>だからって言われて、あ、今が(辞める)チャンスだな、と。今一緒にやっている面白い人たちとも出会えたし(笑)。

X: 「(OVERMAN)キングゲイナー」の後わりの頃だけ？

Z: そうですね。

\*: で、次は「プラネテス」<sup>73</sup>に。

Z: N プロを辞めるときに、「オレ次は楽な仕事やるぞ」って思って辞めたんですよ。大変なのは、絶対ヤダと  
思っ

X: 間逆ですよ。

Z: 最近はまだ、あきらめているんですけどね。

\*: 「プラネテス」でフリーになってから、5年くらいですか？

Z: [ちょっと計算して]そうですね。ああ、辞めてからそんなに経つんだ。自分はまだ3年目くらいの気分なんですけどね。

X: ZさんがN プロを辞めた時期と、僕がOLMを辞めた時期が、かなり近いんですよ。

Y: あ、近いですね。Zさんが「プラネテス」始まる前で、Mさんが始まった頃だから。

X: (OLMを)辞める話はもうずっとして、

Y: 辞めるんだ、とは言っていたんで、いついつ？いつ辞めるの？って(笑)。

X: それで、「劇場版ポケットモンスター(アドバンスジェネレーション 七夜の願い星 ジラーチ)」<sup>74</sup>をやっている最中に、Yさんから「プラネテス」やることになったから、って話を聞いて、そのときにキャラ表とか見せてもらったりして、

Y: シナリオも送ったりしてましたよね。「面白いでしょー」って(笑)。

X: (笑)。「プラネテス」に参加を決めたのは、作品が面白そうだったってということもあるけど、「プラネテス」スタジオで仕事をして一番よかったのは、今まで感じていたストレスがなくなったことですよ。

Y: 枚数制限とか。

\*: ああ、なるほど。

X: それもありますね。まず、コンテの段階で(枚数が)減らせるものは減らせ、とプロデューサーに呼び出されて言われるわけで、

\*: 監督から言われるわけではなく？

Y: ええ。監督は枚数はあまり気にしていないんですけどね(・・)。でも、私もジャイアנטツのときに、会社のキャパに合わせて、作監のところでは枚数を抜け、って言われていましたね。

<sup>71</sup> 「OVERMAN キングゲイナー」(OVERMAN King-Gainer)(2002-2003, サンライズ・WOWOW・バンダイビジュアル)

<sup>72</sup> 「機動戦士ガンダム SEED」(MOBILE SUIT GUZDAM SEED)(2002-2003, 毎日放送・サンライズ)

<sup>73</sup> 「プラネテス」(PLANETES)(2004, サンライズ・バンダイビジュアル・NHK エンタープライズ 21)

<sup>74</sup> 「劇場版ポケットモンスター アドバンスジェネレーション 七夜の願い星 ジラーチ」(2003, ピカチュウプロジェクト)

- Z: うーん。ボクの場合、そういうのはほとんどなかったですね。
- \*: N プロには枚数制限はなかった、と。
- Z: いや、あったと思いますけれど。多分実際に、演出のところでは(多いと判断されたときは)抜かれたりしていたとは思いますが、原画の段階では特に(…),
- Y: そういう意味では、N プロってフリーの原画に近いよね。
- Z: そうかも知れない。
- X: でも、N プロに入って、最初は動画をやるわけですよね？
- Z: はい。最初についた先輩が、本当はよくないのかも知れないですけど、原画で作監修正が入っていないものに関してのみ、「修正入れないといけなかったんだけど、時間がなかったんだろ」的に解釈して、原画を直させてもらったんですよ。もちろん、勝手にやっていいわけではなくって、その先輩が OK してくれた原画に関してだけですし、「一応オレの目を通せ」って言われましたけど。
- X: そういうのもいい勉強になったのかも知れないですね。
- Z: そうですね。そういう先輩とかが多かったのがよかったのかも知れませんね。先輩たちにしても、自分たちもやっていたし、というところもあったんでしょうけれど(笑)。
- \*: 自分もやっているのに、後輩にやるなとも言えず？
- Z: ええ。で、その修正を入れるときに、一旦ラフを描くんですよ。それで、それを先輩のところを持っていくんですけど、そのチェックしてもらった下書きに、先輩の絵が描いてあるんですよ、メッセージと一緒に。で、こっちもそれを直してまた持っていくときに、脇に何か描いていくから、だんだん、動画の下書きが、いろいろなもので埋め尽くされていくんですよ。
- \*: 歳の近い先輩だったんですか。
- Z: 歳は1つ上でしたね。
- \*: そのメッセージは、「こういうときにはこうするといいよ」みたいな事が書いてあったりするんですか？
- Z: まあ、そういうことが書いてある時もあるし、あの一、どうでもいいこと、たとえばその人が今思っている想いのだけが書いてあったりする時もあるんで、それでそれに対してボクが思っていることを描いていく、っていう、
- X: プライベート通信みたいなもの(…) =
- Z: = ですね。そんな感じだったんで、動画のときは割と楽しかったですね。そのあと、二原になってからが日々怒られていてツラかった(苦笑)。会社に行くのが本当にツラかった。
- \*: 怒られるって、リテークとか？
- Z: リテーク(…)どころか、あの一、「ちょっと待て、話があるから」って呼び出されてですね、「君はなんでこういう絵を描いたんだ？」って(笑)、「君にとってコレはカッコいいのか？」って。で、ええ、カッコいいです、って言ってしまうと、「それ、本当にカッコいいって思ってるの？」って問い詰められてですね、逆に、いいえ、って言っても、「カッコいいと思っていないんだったら、何故、君はカッコいいものを描こうとしないんだ？」って。どっちに転んでも、「怒られる」という選択肢しかなくて(笑)。
- \*: 究極の選択ですね(笑)。それはどうやって切り抜けたんですか？
- Z: いやー(…)、切り抜けてもいないですね。そのままずっと(…),
- Y: いまだに、その先輩は怖い、と(笑)。
- Z: プライベートでは楽しく話すんですよ、たわいのない話は結構よくしているんで。でも、仕事のときはコワくてコワくて、

- X: それは誰に対しても、コワかった？
- Z: そのときはそうだったみたいですね。他の人に聞いても、コワかったって言ってるんで。(…)最初、ボクだけかと思っていて、「やべー、オレ、Nプロで一番描けてない」って、半年くらいずっと思い込んでいて、あとで他の人も色々言われているって聞いて、「オレだけじゃなかったんだ、よかったー」って(笑)、まだやっていたかと思いました。でも、結構しんどかったですね。
- \*: でも、その先輩もわざわざ呼び出して注意してくれるなんて、逆に親切な人だし、先輩ご自身、すごいエネルギーがありますよね。
- Z: ああ、そうですね。席は近かったんですけどね、ナナメ後ろで。
- \*: じゃあ、その場で言ってもらってもよかった？
- Z: たまたま外で、こっちが買い物に出たところで、先輩が出社途中で、すれ違いざまに言われたんですよ。振り向きもせず、立ち止まりもせずに(笑)。
- \*: コワイですね(笑)。
- Z: そのときの買い物は、鉛筆だったんですけど、その鉛筆を選ぶのに、ものすごく時間かけて悩みましたね(笑)、戻りたくない一心で。
- \*: 選び終わって、買い終わったら、行かなくちゃいけないし(笑)。
- Z: そう、もう行くしかないんで。その時に、買う鉛筆は決まっていたんですけどね、敢えて悩みましたね。
- \*: それは何ヶ月くらい続いたんですか？
- Z: えーと、1年以上続きましたね。楽しかった部分も、もちろんあるっちゃ、あるんですけど、ツライ思い出ばかりが残ってますね。お陰で仕事で関わるがあると、今でもドキドキしますよ、「また何か言われるんじゃないか」って(笑)。
- \*: 最初の印象が(笑)。
- Z: 相当、インプリンティングされているんで(笑)、Yさんは、近くで見ているから分かると思いますけれど。
- Y: 面白いんですよ、余計な話は一切しないんですよ。「Zくん、ここはこうなの?」「はい、そうです」(笑)。
- Z: 聞かれたことしか答えない。結構、緊張しています。
- \*: 相当コワかったんですね。
- Z: コワかったですよ。
- Y: でも、今はZさんがそうですね。
- \*: 後輩に対して？
- Z: ええ、まあ、そうですね。全く同じだったんで。
- \*: 「ちょっとあとで」みたいな？
- Z: いや、もうその場で。
- Y: Zさんのね、1週間、リテークを出し続けた事件が(笑)。
- Z: そうそう。同じカットを、1週間リテーク出し続けて(…)。「ここ、おかしいだろ」「なんでこういう風に描いたの?」「もうちょっと、ここはこうだろう」「他のところもこんな感じでやってみろ」ってずっとやり取りしてたら、1週間くらい経っちゃったんですよ。
- \*: 気がついたら、1週間。
- Z: ええ。
- \*: その人もZさんには、「はい、そうです」って？
- Y: その子とZさんは一緒にNプロを辞めて、=

- Z: =それからずっと一緒なんですけれど, =
- Y: =だからすごく仲がいいんだけど, でも Z さんに対してはやっぱり先輩扱いなんだなー, って感じますね, その子はひとつ年下なんですけれどね。その子が, 「N プロにいたときに Z さんに褒められたことが一度もない」って言ってたんですけれど, でも, 「最近, Z さん褒めるんですよ。頭オカシクなったのかな?」「コワイっ, あの Z さんが褒めるなんて」って言ってる(笑)。
- Z: いや, ボクも最近, 先輩からメールでお褒めの言葉をもらうんですけれど, 「絶対, 何か企んでいるんだろうなー」って思って, コワくってしばらく返信出来なかったですね。なんて書いていいんだか分からなかったし。
- Y: 素直に「ありがとうございます」って言えばいいんじゃないの?
- Z: いや, コワくて。「ウソだー」って思ったし。でも, 「ウソですよ」って書いたら怒られそうな気がして(笑)。そうこうしているうちに, 2 週間くらい経っちゃって, 返事を出すタイミングを逸してしまいました。
- \*: 相当, 緊張していますね。
- X: Z さんは, 先輩からそういう風に教わってきたんだけど, 他の人もだいたい同じように教わってきているんですか。
- Z: そうだと思います。細かいところは分からないんですけど, 多分同じような感じだったと思います。
- X: そうなんだ。
- Z: 先輩は先輩で, あとで聞くと, しっかり面倒みないといけないんじゃないか, って思っていたらしいんですけどね。
- \*: 真面目なんですね。
- Z: ええ, すごく真面目なんですよ。結果的に, 厳しい先輩でよかったのかも知れませんが。
- X: でも, そこまで厳しいのは珍しいかも。
- Z: まあ, そうですね。でも, あとになって, 「ボクにこういうこと言いましたよね?」って聞いたら, 先輩はなんにも覚えていなくて, 逆に「え? そうだっけ?」って言われました(笑)。
- \*: そんなものかも(笑)。
- Z: 「うそー。覚えてないの?」「うん」だって(笑)。
- X: (笑)。
- Z: 先輩も先輩で, 多分, それなりに緊張してたんだと思うんですけどね。ボクも後輩の面倒をみるとときには, やっぱり緊張したんで,
- X: 歳が近い後輩を教えるときって緊張しますからね。
- Z: あと, 隣に先輩がいたんで, 変なこと教えて, あとで「Z クン, それ違うよ」って言われたらどうしようって気持ちもあったんで, だから後輩の面倒を見なくてもよくなったときには, 結構ホッとしましたね。先輩もそんな気分だったのかなあ, ってそのとき思いましたね。
- X: N プロのなかでは, そういう風に, 順繰りに教えていくっていう伝統があったってこと?
- Z: そうですね。でも, それもボクの世代くらいまでで, それ以降は二原(第二原画)をやる人が増えたんで, あまり細かく面倒を見れなくなりましたね。ちょっとチェックして, すぐ OK しちゃうようになって。それに, 新人にちょっと厳しいこと言うとか辞めちゃうんですよ。だから, ボクは会社から「そういう(厳しい)こと言うの, 止めてくれ」って言われたんですけれど, 「そんなこと知ったこっちゃない」って言って, 言い続けたんですけど, そういうことが平気な人は残って, ダメな人は辞めていくか, って感じでした。
- \*: Z さんご自身は, 厳しいのと厳しくないのと, どちらがいいですか?



- Z: うーん。ボク自身、もう通り過ぎちゃったんで、厳しくてよかったと思うんですけど、今、リアルタイムで新人だったら、「厳しくない方でお願いします」って言いますよね(笑)。
- \*: そうですよ(笑)。
- Z: (笑)。ボク自身はもう過去のことですし、そこから得たものも大きかったんで、それはそれで結果的によかったと思うんですけど、明日からまた同じ状況になったら、「えー」って思いますよね。でも、今は今で、Yさんの隣で緊張感があるんで、
- Y: 私も緊張してますよ。でも、いい緊張関係ですよ。ね？
- \*: 楽しそうな現場ですよ。
- Y: はい。楽しい現場です(笑)。
- X: 楽しい現場ですよ(笑)。監督は、各スタッフの持ち味を思いっきり面白がる人なんで、(各スタッフの)好きにさせているっていうスタイルで。
- \*: 自由に泳がせてくれるんですね。
- Z: 自由ですねえ。
- Y: ええ、自由ですねえ。自由なんだけど、壁(=要求)は高い、みたいな(笑)。
- Z: そうそう。乗せてくれはしないんですよ、自分で登ってこい、みたいな。
- Y: そうそう(笑)。
- X: 谷口監督の一番こだわる部分っていうのが、絵描きさんの領域とは違う部分なので、多分そこが一番大きいんじゃないかな、と思うんですよ。つまり、作画さんだったり、デザイナーさんだったりこだわりたいところは、存分にこだわってくれと、でも、自分がこだわって、お客さんに対して、自分の力を発揮する部分はそこではないので、っていう。その区別がはっきりしている。
- Y: こだわらないと言っても、もちろん、最低限のレベルには達しないとダメで、しかもその床(=最低ライン)がちょこっとずつ上げられているんですけどね。
- Z: 監督は「床の積み上げ」って言ってますよね(笑)。
- X: 実は、監督のそのやり口は、高畑(勲)さんにそっくりなんですよ。
- \*: そうなんですか？
- X: すごくそっくりなんです。で、この間雑談をしていたら、監督は、高畑さんが大好きだって言うんですよ、すごく尊敬しているって。ああ、なるほど、同類だって納得しましたけど(笑)。
- \*: (笑)。でも、好きなだけでは、やり方まで同じにはならないじゃないですか。
- X: うん。だから、根本的に、考えかたとか体質とかが近いんじゃないかと思いますね。高畑さんも、自分が絵描きじゃないから、アニメーターという専門職の人に対して、その専門職ならではの能力を発揮して欲しい、というアプローチの仕方をするんですよ。だから、作画の人は頑張らざるを得ない。
- \*: そのアプローチの仕方が、監督のやり方とそっくりで、=
- X: =さらに演出技法も似ている。言われてみると、あのロジックの立て方とかは、明らかに宮崎(駿)さんのなフィーリングではなくて、もっと理屈(・・)とか、理論に拠った組み立て方をするんで、そういう意味で、根本的に体質が合っているんだらうなあ、って気がします。
- \*: Nプロの話に戻りますが、ZさんはNプロに10年間いたわけですけど、10年って結構長いと思うのですが、Zさん自身の感想としてはいかがですか。
- Z: 10年といっても、10年間ずっとながあったわけでもなく、先輩の下についていた1年半が異様に凝縮していたというか、そのあとは普通に一原画マンとして、誰かが教えてくれたわけでもなくて、ただ原画を描

いていて、しばらくして後輩を教えるようにはなりましたが、

X: 作監はそのとき？

Z: いや、作監はもうちょっとあと、ですね。25 歳くらいのとき。

X: メカ作監？

Y: 本来、メカ作監として立っていたと思うんですけど、たまたま「センチ(メンタルジャーニー)」<sup>75</sup>だったからキャラ作監もやっていたんですよ。

Z: そのときに、スタジオで「センチ(メンタルジャーニー)」しか、やっていなかったんですよ。で、そのあと「ブレインパワー」<sup>76</sup>が始まったんで、以降ずっとメカ作監。その後フリーになって初めての作監は、「プラネテス」です。

X: 「プラネテス」から「エウレカ(セブン)」<sup>77</sup>、「エウレカ(セブン)」から「コードギアス」ですね。

\*: 最近は、メカを 3D で処理することも多いと思うんですけど、「コードギアス」は手描きですよね？

X: そうですね。

\*: X さんは、以前出向で SEGA(ゲーム開発部)のゲーム作品で 3D の演出をなさっていましたよね//X: ええ //。その経験からは、2D と 3D の違いってどのように感じますか。

X: そうですね。そのときにやっていた仕事は、ゲーム進行に合わせて、時間帯がすすんでいったり、モブキャラが街の中を歩いていたりするものだったんですけど、そのゲームは、あるイベントが発生したときに、発生した瞬間の、その時間帯の光の加減とか、モブキャラの移動位置をそのままシーンの中に組み込んで、その場面全体を再生する、というタイプのもので、面白かったのは、衣服とか(…), 着ている服の布とかキャラクターの髪の毛とかに、アニメーションをつけないんですよ。アニメーションがついているのは、キャラクターの本体だけで、髪の毛なんかは物理計算なんですよ。たとえば、振り向いたときの髪の毛のユレとかは、完全に物理計算で動いていて、すっごい生々しいというか、本物そっくりに動くんですよ。でも、その動きは物理計算なので、人間がコントロール出来ないんですよ。もし、コントロールしようと思ったら、重力の値を変えとか、髪の毛の重みの値を変えとかしないといけないんですよ。だから、2D アニメで普通、やっているように、振り向くときには「こんな感じ」で動かしたいとか思っても、それはコントロール外なんですよ。ある意味、楽ではあるんですけど、画作り上の、なんていうか、持っていきたい方向に持っていく、ってことがすごく難しかった。コンピューターはスゴイと思う反面、好き勝手に出来ないんだな、と改めて思いましたね。

\*: メカだと、特にキャラに比べると余計にそうかな、と思ったりするんですけど、作画で描いたシーンと 3D のメカの動かし方と違って、全然違いますよね？

Z: あ、全然違いますね。

X: ええ。あと、たとえば、2D のアニメに、3D のメカが出てきた場合は、今言ったのとは逆で、物理計算に則ってなくて、3D アニメーターが手づけで動きをつけるんですよ。で、その人たちのアニメーターとしての訓練があまりにもなされていないので、動きがすごく拙いんですよ。

\*: コンピューターを使っているけど、物理計算外？

X: ええ。全然物理法則に則ってないんですよ。なんで、このロボはこんなに(動きが)軽いんだ、とか、その脚の位置からは(解剖学的に)そっちには動けないだろう、なんてことが頻繁に起きる(笑)。

Z: 3D で描かれたメカは、ディテールとかすごく細かくて、止め絵で見ている分には重そうなんですけれど、

<sup>75</sup> 「センチメンタルジャーニー」( Sentimental Journey )( 1998 , テレビ東京・サンライズ )

<sup>76</sup> 「ブレインパワー」( Brain Powered )( 1998 , サンライズ・WOWOW・バンダイビジュアル )

<sup>77</sup> 「交響詩篇エウレカセブン」( Psalms of Planets Eureka seven )( 2005-2006 , 毎日放送・Project EUREKA・ボンズ )

動いた瞬間に、あ、軽い、って。

\*：作画と較べると、何が一番違うんでしょうか。

X：重心移動の仕方(・・)と、タメの間合いみたいなもの、ですかね。

Z：自分の場合も、モーション作らせてもらえれば、やっている内にはひとつの答えが出てきそうな気がするんですけど、

\*：その類のシュミレーションは出来そうですね？自分で動きのタイミングを打って、パターンA、B、C、D、E...と作ってデータを蓄積していけば、

X：ええ、出来るでしょうね。

Z：ええ、出来るかもしれないんですけど、最近、3Dソフトはいじってないからそっちの訓練をしないと、

\*：あ、あの、3Dの人たちが、自分のカットで試行錯誤、っていうかシュミレーションが出来るんじゃないかな、ってことなんですけれど、

Z：あ、なるほど。そうですね。

Y：3Dをやっている人のなかには、個人的にやっている人はいるみたいですね。基本的に3Dさんに渡るカットにはアニメーターさんのあたり指示(=参考の絵)が入っているんで、そんなに差が出ないように思うんですけど、意外とこれが人によって結構個性が出るんですね。「アニメーターさんみたい」って思いました(笑)。同じ情報なんだけど、人によって捨ってくるものが違うみたいで、一応ラフが入っているとはいえ、その中のどこから動きをピックアップしてくるかは人それぞれのようで、「こんな風に動かしてみました」とか、「動きの参考に(似たような動きの)DVDを見てやってみました」とか、「筋肉解剖図を見てやりました」とか、人によりけり(笑)。

\*：そうなんですよね(笑)。

Y：アニメーターでも髪パタフェチの人っているじゃないですか？で、3Dさんにもそういう人がいて(笑)、何かが動くときに、付属物も一緒にチラッと動くのが好きー、みたいな。で、そのときに、一瞬キラッと光らせてみました、とか(笑)、

\*：個性が出るんですね。

Y：それまで、3Dさんって、こちらのラフに合わせて、モデリングしたものをなんとなく動かしてくれているのかな、って思っていたんですけど、上がってくるものが人によって全然違うんで、どうもそうではないらしいと。

X：3Dカットって、もちろん、動かし方が人によって違うらしいんですけど、画面の組み方も人によって全然違うらしいんですよ。たとえば、あるキャラクターが歩いていたとしますよね、で、2Dで言うところの、長セルでメモリPANでキャラを動かしていく人もいれば、followのように、背景を流してキャラはそのまま、という人もいるらしくて、セッティング自体が全く違っているんですよ。なので、途中までやったカットを、誰か別の人に引き継ぐと、大変なことになるらしいんですよ。だからそういう場合は、むしろイチから全部セッティングを組みなおしたほうがやりやすいらしい。それを聞いたとき、すごく面白いなあ、って思いましたね。こういうことは、OLM Digital(3D撮影部)でも日常茶飯事で起こっていましたね(笑)。

\*：個人のスタイルがあるということですか？

X：ええ。自分なりの、自分のやりやすいやり方があって、そのカットを実現するアプローチが(こちらが想定している組み合わせに比べると)すごくたくさんあるらしいんですね。カットを構成するやり方というか(・・)。だから、その人のスキルのレベルとか、個々人の得意分野とかによって、その人が使い慣れたアプローチでやりやすいようにやっちゃう、ってことみたい。

\* : それは個性が出そうですね。

X : あとは、3D の分野に入ってくる人のモチベーションっていうのが結構偏っているんですよ。たとえば、2D のアニメーターの場合、アニメーターになるんだと思って入ってくるじゃないですか。

\* : ええ、基本的には。

X : でも、3D というジャンルに入ってくる圧倒的多数は、モデリングをやりたくて入ってくるんですよ。

Z : え？ そうなんですか。

X : ええ、モデリングをやりたい人が一番多いんですよ。で、だから、3D 上のキャラクターデザインだったりとか、3D 上の美術デザインだったりとか、まずは造型をやりたい人が圧倒的に多い。

Z : その次に多いのがモーション？

X : いや、3D で動きを作りたいって入ってくる人はそもそも、ものすごく少ない。なので、アニメーションに関する興味がハナっからなかったりするんですよ。

\* : なるほど。まずは、カッコいいメカとかキャラとか、素晴らしい家並みを(単体で)作りたい、と。

X : ええ。で、その延長線上には、3D によるカッコいい映像(映画)を作りたいという思いがあって、

\* : [ え？ 映像(映画)は動くじゃないですか。

X : そうなんですけれど、途中の、キャラやメカを動かさなければいけない、アニメーションしなければ映画は出来ないんだ、ってところはすっ飛ばした先の、完成形のところにはじめから興味があるんですよ。だから、映画とかには興味があったりするんだけれど、じゃあ、モノがリアルに動いてどうということなのか、ってことには興味や関心がなかったりするんですよ。難しいんですよ(笑)。映画監督はやりたいけれど、俳優の演技に全く関心がない、みたいな。

\* : 難しいですねえ。

X : 3D をやっている現場にはそういう人が割りと多くて、たとえば、「この動きは変でしょ？」って言ったときに、何がどう変であるとか、カッコいいとかカッコ悪いとかの概念がなかったりするんですよ。

Z : 指示のしようがないですね。

X : ええ、指示のしようがないんですよ。このときの構図はこうだから、これこれこういう風に動かしてもらって、次のカットではこうこう、こうなるようにして下さい、って指示を出さないとダメなんですよ。で、中に何フレーム入れて下さい、というような指示の仕方をしないと伝わらないんですね。

Z : すごく事務的な(笑)。

X : そうなんですよ。だから、こっちでラフ原全部描き直して、シートもつけ直して戻す、みたいな、そういう段取りをせざるを得ない、という。

\* : うーん。

X : だから、アニメーションで 3D を導入する時に、アニメーターさんのラフ原が必要だ、って、今、なんとなくそうなっちゃっているのは、結局こういうことが原因なんですよ。3D をやっている現場には、動かすこととか、タイミングがカッコ悪いとかいう概念がそもそもないから、それなら、その概念を持っている人たちがやらないと、作業として先に進めないだろう、と。だから、シート付のラフ原がまずあって、それを 3D のオペレーターさんに渡して作業してもらおうという、そういう段取りになっている。でも、3D さんが根本的に分かっていない人が多いので、あまりカッコよくない画面が出来ちゃうってことも起きるわけです(苦笑)。

Y : 会社によるのかも知れませんが、前に問題になったことがあって、それは、3D さんのところでは描い

たラフ原に合わせるってことはあまりやらないらしいんですよ。

X: そうなんだ。

Y: そういうことが結構、普通に多いらしいんですよ。上がったラフ原を、パラパラ見て、「なるほどね、こういうことすればいいのね」って、あとは自分なりにやる、と。

X: ああ(··)。

Y: だから、なんか印象が違うことになって、アニメーターのほうで「え？こんなの描いたっけ？」って話になって、(··)作画で言えば、ラフ原見て、「なるほど、そういう動きかー」って思って、あとは自分で勝手に原画を起こしているような感じで、なので、あの時は3Dさんに、いちいち(ラフ原をスキャンして)とりこんでもらってから作業していただいたみたいです。

X: なるほどね。

Y: でも、(ラフ原をとりこんでから作業を)やっていなかった人たちが、「なるほどねー」「ああ、そうだったのか」「どうりで違うと思ったよー」って思ったみたいです。目の前で、他の人の作業を見ていなかったよ。

X: そうなんですよ。

Y: (知らないで作業していることは)案外多いみたい。

X: それは困ったことで(苦笑)。(··)シルエットがカッコいいことが大事、つまり「動き」はシルエットで良し悪しが決まってくるっていう概念がないんですよ。さらに言うと、2D の作業って、絵を動かす作業と、カメラアングルを決める作業が同時で、絵を描いた瞬間にカメラの位置が決まっているんですけど、3D の場合は基本的に2段階に分かれていて、キャラクターにアニメーションをつける段取りと、カメラ位置を決定する段取りは、別なんですよ。なので、動かしたときに、それが本当にカッコよくみえるのかどうかってというのは、わからないで作業しているっていう。

\*: 不便なシステム(··)。

X: ええ、3D は、ある意味すごく不便で不自由なシステムなんですよ。だから、この瞬間、こういったシルエットが欲しいとか、手の形がこういう風に見えて欲しいとか、そういうことって、結局のところカメラが決まっていこそなんですよ。最終的に見るアングルが決まっていなのに、アニメーションづけしちゃうから大変なことになる。

\*: アクロバティックな作業ですね。

Y: たまたまいいものが出来上がるのを待つしかない(笑)。

X: ええ(笑)。だから、ラフ原をスキャンせずに作業をしているっていうのは、絵のシルエットが重要なんだという概念がないまま、個別に好き勝手に作業しちゃっている、ってことだと思うんですよ。ラフ原は単なる動きの原案だと思っちゃっている。

Z: 欲しい絵があっても、それが再現されない理由はそういうことなんですよ(苦笑)。

X: そう。(··)前に、OLM Digital が3D部門を立ち上げるときに、旭プロでCGをやっていたメンバーを引き抜いて、3Dチームを立ち上げたんですけど、その時のメンバーが、来る前に作った作品というのを見せてくれたんですよ。で、それがメカが出てくるゲームのプロモーション映像で、目茶々々カッコよかったんですよ。で、タイミングのつけ方とか、ポーズのつけ方とか、画面構成とか動きとかとにかく全部がカッコよくて、うわー、この人たちはこんなカッコいいフィルムが作れるんだー、って感動したんですけど、その人たちが「これはアニメーターさんにラフ原を描いてもらいました」って言うんですよ。そのラフ原が、UYさんだったんですけど(笑)。

\*：それは絶対カッコいい(笑)。

X：でも逆に言うと、3D チームの彼らは、きっちりスキャンして、動きを忠実にトレースして、そのラフ原に合わせようとして作ったってことなんです。要求されている絵に合わせようとして、パーツも引き伸ばしたり、縮小かけたりと、色々やったらしいんですよ。ラフ原の絵に極力合わせようとしたらしいんですよ。

Z：それは助かりますねー。

X：3D のままだと 2D の絵に絶対合わないから、アニメーターが強調した絵になるように、モデルのほうを変形させたらしいです。そこまでやる覚悟、というかある程度のガイドラインがないと、2D に 3D を導入するのは危険だし、3D 部門を牽引できる人材なりチームなりを用意しないと難しいと思う。

\*：2D の人の見方を 3D に人が身につけるは大変？

X：ええ。(…)ただ、アニメマニアは違うんですよ(笑)。

Y：マニアがいるんですね(笑)

X：(笑)そう。(…)3D をやっている人たちのなかでも、ちゃんと、なんていうか、古典的アニメマニアというか、よく出来た動きに対してすごく敏感な人たちがいて、OLM Digital の 3D チームのなかにも 2 人ほどいたんですけど、彼らはやたら詳しくったんですよ。そのうちの一人がジブリ作品や日アニ系の、小田部(羊一)さんとか大塚(康生)さんとか、森(やすじ)さんとか、そっち系の動きが大好きなヤツで、結構面白い動かし方をしてくれましたね。で、もう一人は、特定のジャンルのマニアではなかったんだけど、動かすことに対してものすごく敏感な感覚を持っていて、鋭い動きとか、キュッっていう、なんていうか実在感というか、ツボを掴んでいる感じというか、いわゆる 3D に欠けがちなエッセンスが入っているんですよ。そういうタイプの人たちとは、喋っていて「言葉」が通じるんですよ(笑)。

\*：わかります(笑)。

Y：GONZO では、「ブレイブ(ストーリー)」<sup>78</sup>の 3D 監督がそうでした(笑)。この人、アニメファンじゃないのかな、やたら詳しいんだけど、って思っていたら、「ボク、高校の時に友達出した年賀状に絵を描いたんですけど、それが『プラレス三四郎』<sup>79</sup>でした」って(笑)。めちゃめちゃアニメファン(笑)。だから、上がってきたカットの動かし方が不満足だったりするみたいで、「わかってないな」「違うんだよな」って言いながら、時間がないんだけど直したりする(笑)。

X：そうなりますよねー。

Y：3D 監督がアニメファンでよかったです(笑)。

X：そうそう。それは大事なことです、すごく大事。あのー、なんていうのかな、動きの感覚が「分かる」「分からない」って、最初の大きな分かれ道だと思うんですよ。それは 3D でも 2D でもそうなんですけど、同じ作品の同じカットを見ていても、スルーしちゃう人とひっかかる人の差があって、面白い動きにひっかかる人は、「なんかいいよね」とか「自分でも何とか出来ないかなあ」とか思ってくれるんで、その先につながるんですけど、それがないと、何を見せても一緒っていうか、

\*：リテークをもらっても、どこが違うのかはわからない、と。

X：うん、そう。それで、その感覚に関して、その感覚自体が教育可能なものなのか、っていう点が重要なポイントだと思うんですよ。最初の Z さんの話のなかで、先輩から習ったことが、最初は分からなかったけれど、今は分かるし出来る、とするならば、それは教育可能な分野であると言えると思うんですよ。でも、それが試行錯誤によって、または、分かっている人が分かっていない人に対して NG を出し続けることによって、感覚が技術として体得出来るのか否か。それは、自分がやったものをもう一度やりなおすという行程のな

<sup>78</sup> 「ブレイブ ストーリー」( Brave Story )( 2006 , フジテレビ・GONZO・ワーナーエンターテインメントジャパン・電通・WT )

<sup>79</sup> 「プラレス三四郎」( Plawres Sanshiro )( 1983-1984 , 東宝 , 旭通信社 )

かに、つまりリテークとして直していくなかで、それを発見していくことがあるのではないかと、とも考えるんですけれどね。Yさんがよく言うところの「(自分の制作物の)賞味期限が短い」という。

Y: ええ、短いですよ。描いた途端、イヤですもの(笑)。

X: いやいや(笑)。それはまた別の問題で。

Z: 描きながらイヤなんですよ(笑)。

Y: そう。描きながらイヤ(笑)。

X: いやいやいや(笑)。まあ、それで、たとえば、今日描いた絵を、次の日見て、とか一週間経って見たときに、ダメだぁー、って思えるってことは、その間に自分のなかで何かが変わっているからそう思えるわけで、

Y: なるほど!

X: 自分はそう考えていますけれどね。

Y: 周りに上手い絵を描く人が一杯いると、レンダリングは出来るけど、出力出来ない、みたいな感覚になります(笑)。出力の途中で、なんか劣化してる、みたいな(笑)。

Z: よくありますよねー。

Y: よくあるでしょー?

X: 出力系統に問題がある、と(笑)。

Y: そうそう。レンダリングしたものと違うー、って。だから、脳から直結出来たら、すごい良い絵が描ける。

Z: それ出来たら、すごい傑作アニメが出来ますね。

X: すごいでしょうねえ(笑)。そのうちケーブル直結で見れますよ。

\*: Yさんの脳内直結劇場、見たいですね(笑)。

X: 思い描いたものと、実際描いたものが違っているというのは、作画もそうなんですけれど、コンテなんかもそうですよね。

\*: ああ、確かに。

X: しかもコンテは、コンテを切る方法が人それぞれなので、独学せざるを得ない。たとえば僕の場合は、ジブリで研修を受けていたけれど、じゃあ、宮崎(駿)さんからコンテの切り方を手取り足取り教えてもらったかということ、そんなことはイチイチ教えてくれなかったわけで、

\*: 見て倣えてことですかね。

X: 見て倣うしかなかったですからねー、だから、宮崎(駿)さんや高畑(勲)さんが切ったコンテを読み込んで、自分がコンテを切る時に、このシーンを宮崎さんのノウハウだったら、高畑さんのノウハウだったら、どうカットに割るのか、ということ自分で再現して考える。たとえば、このシーンだったら、「(天空の城)ラピュタ」<sup>80</sup>の時のあのカット割りが使えるかな、とか、組み合わせのパターンを考える。だから最初、コンテを切りはじめた頃は、「(天空の城)ラピュタ」のコンテ集を辞書よろしく首っ引きで、「こういうつながりはアリなんだ」とか、逆に「こういうつながりはナシなんだな」とか、ということを検証しながらやりましたね。これは、ある程度、他の皆さんも通る道なのかな、とは思うんですけれどね。

\*: ええ、そうですね。実写のコンテ見たりとか。

X: ええ。大友(克洋)さんが「AKIRA」<sup>81</sup>をつくるときに、「(風の谷の)ナウシカ」<sup>82</sup>のコンテ集を見ながらコンテ切っていたって話を聞いて、

<sup>80</sup> 「天空の城ラピュタ」(LAPUTA: Castle in the Sky)(1986, 徳間書店・スタジオジブリ)

<sup>81</sup> 「AKIRA」(AKIRA)(1988, アキラ製作委員会)

<sup>82</sup> 「風の谷のナウシカ」(Nausicaä of the Valley of Wind)(1984, 徳間書店・博報堂)

- \* : 教科書ですね(笑)。
- X : 大友(克洋)さんでも見るんだ、って安心しましたけど(笑)。
- \* : でも、Xさんはかなり計算してコンテ切ってますよね？
- X : うーん。それは今までの自分のノウハウの中での計算なので、その範囲から外れたところの、つまりそれよりもっと深くとか、もっと広くとかの計算があった上で辿りついたものではないので、ノウハウ外の部分での答えはまた別のところにあるんだろう、とは思うんですけれどね。
- \* : 今度、計算しないで描いてみたらどうですか？
- X : ああ、何か違うものが見えてくるかも(笑)。いやいや、それは終わらない仕事になっちゃいますよ。
- Y : とところで、\*さんって、原画描くときって、動きを先に決めてから描くんですか？それとも、描きながら動きを決めますか？
- \* : どっちとも言えないんですけど、まずイメージしたものを、ラフで一杯描いて、でも、やっぱり出来ない、着地出来ない、って悩みます。で、また描き直すんですけど、描き直した拳句に、一番最初に描いたラフが一番よかったりする(苦笑)。
- Y : ありますよね！ありますよね！
- \* : 原画で迷った時は、2パターンくらい描いて、監督に「どっちがいいですか」って見せて、演出さんや監督さんに決めてもらいます。制作さんには「2パターンも描かなくてもいいじゃないですかー」と突っ込まれます。原画が脳内で完璧に出来上がっていて、あとはそれを写すだけっていう人が羨ましいですよ。
- X : でも、演出の立場からすると、作画さんが何パターンか思いついて、見せてくれるのは有り難いですよ。
- \* : えー、でも、自分のなかで確固としたクリアなイメージがないって感じがしませんか？
- X : いや、演出も演出のなかに、絶対的な答えがあるわけではないですから、そういう意味ではいくつか解答の巾があったほうがいいと思うんですけれどね。たとえば、演出のなかに、唯一絶対の答えがある場合には、その人はもう演出家ではなくって、要はイメージを伝えて誰かに作画を頼むのではなくて、自分でそれを描くしかなくなっちゃうわけですよ。
- \* : 宮崎(駿)さんはいかがですか？
- X : いや、宮崎さんって実は、作品に参加している全スタッフのエキスを吸いながら作品を作っていて(笑)、自分が不満をおぼえている原画マンの、原画の上がりの内容ですら自分のエッセンスにしちゃっているんですよ。だから、イチから自分で描くのとは絶対違う解答に到っているんですよ。その原画マンが上げてきた中身の何らかを必ず吸いとして、それをカットとして仕上げているんですよ。だから、宮崎さんだからといって、絶対的な答えが自分のなかにあるわけではないと思うんです。
- \* : うーん。
- X : 演出は出来るだけ、吸いとりたいと思っているので(笑)、作画上がりが2つあると選択肢も増えるし、その2つを比べることで自分のイメージが、より明確になりますよね。
- \* : なるほどー。

=====

、2007年9月15日(土) [第2回目は、XさんとYさんと(\*)の3人]

- \* : 新人のときと、現在の自分を比べて、どのような違いを感じますか。
- Y : そうですね。新人のときは、頭に浮かんだものが、当然、多くはなかったと思うんですけれど、もやっとしていて。だから、コンテの内容も、「あんな感じなのかなあ」みたいな(··)。常に、頭の中で考えていることと、出来上がったものとの差はあるんですけれど、それが経験年数と一緒に、少しずつは上がっているの



はないかと、なんとなく思っていて、そういう希望は持っているんですけど(…)、「思ったものが描けた！」ってことは、うーん、ないような気がします(笑)。

\*：理想がどんどん高くなっているってことはありますよね。

Y： じゃないかな、そうだといいなあ、って思っているんですけど(…)。単純に、「こういう絵がカッコいい！」とか「こういう絵柄が素敵！」って、ジャイアンツの先輩の絵を見て思っていて、「ああ、カッコいい。そうか。原画マンになったらこんな風に描けないといけないんだ」と思っていたその「絵」が、今現在描けているかといえば、描けていないんですけど、

\*：何を言ってるんですか(笑)。

Y： 先日、「エヴァンゲリオン新劇場版：序」<sup>83</sup>を観にいったんですけど、先輩たちのお仕事を久しぶりに見て、「やっぱり、スゴイっす」って(笑)。

\*：TKさんとか？

Y： 超カッコいい。

\*：カッコいいですよー。

Y： 私は2年制の専門学校だったんですけど、TKさんは1年で(…)、なのでTKさんは、歳は私とひとつしか変わらないんですけど、私がジャイアンツに入ったときにはもう既に2年先輩で、スゴイ上手かったんですよ。

\*：もともと上手かったってことですか。

Y： ええ、もちろんTKさんはTKさんで、その時出来なかったこととかもあるんだろうとは思っただけど、私はジャイアンツに入って、TKさんの絵を見たとき、「こんなカッコいい絵を描く人がこの世にいるんだ」って思いましたよ。

\*：当時のジャイアンツには、TKさんの他に誰がいらっしやいましたっけ？

Y： ええとー(…)、STさんとかITさんとかSSさんとか(…)いらっしやって、神様たちはスゴいなー、って思ってたんですけど、「エヴァンゲリオン新劇場版：序」を見たら今も神様でした(笑)。

\*：宿ってました？

Y： はい、もう、(…)って、そういう話じゃないんですよ？[と、話を本題に戻してましようか、という目線。]

\*：いや、Yさんのこういう話を聞くのが大好きなので、つい聞き入ってしまうんですけど(笑)、今やっている作品でも、KTさんの絵を見ても日々すごく感動していますよね。

X： はい、そうですね(笑)。

Y： 大好きなんです。あのー、素敵な絵を見るのは大好きなので、素敵なものはよく浮かぶんですよ、あんなの描きたい、こんなの描きたいというのが。このカットにはあのレイアウト、っていうのが確実にあって、それが描けているかどうかは自信ないんですけど、自分のなかには目指したい地点があって(…)、長くやってきたので目は肥えているんですけど、自分の絵はそうじゃない、っていうのも分かるんですよ。そこが悲しいところですよー。

\*：そのコメントには賛成しかねますけれど(笑)。

X： まあ、主観の話なので(笑)、Yさんがそう思っている以上は、客観的にどうかっていうのは全く別問題になってしまうと思いますよ。

Y： そうですね？描けていれば、描けたって思いそうな気がするんですけどねー。

X： つまり、まわりの人間にしてみればYさんがこういう絵にしようと思ったその「絵」は、一生見ることが出来な

<sup>83</sup> 「エヴァンゲリオン 新劇場版：序」EVANGELION:1.0; (EVANGELION:1.0 YOU ARE (NOT) ALONE) (2007, クロックワークス・カラー)

いわけで、

Y: ええ(笑)。

X: (客観と主観の)その開きもわからないでもない(笑)。

Y: 私がものすごくついていたと思うのは、スタジオに入ってすぐ、たくさんの上手い原画を見れたってことですよね。目指すところが高かったとしても、それが目の前にあったってことで、少しでもその高さに自分を引き上げる努力は出来るじゃないですか。でも、思い描いていたものは、描けてないんですけれど。レイアウトひとつ描くときも、レイアウトって何だ、って同期の人たちと話していて、「どういうレイアウトがいいレイアウトなんだ」「パースがあっていいのかわかるか?」「いや、パースだけじゃないだろう」とかよく話し合っていたんですけれど、イマイチよくわからない。で、リテイクが戻ってきて、TNさんにレイアウトの直したのを見てもらうときにも、「このレイアウトはこのアングルだろう?」とか言われて、

\*: このカットには、このアングルしかあり得ない、と。

Y: ええ。「こうならこうだろう」というルールがあるらしく。よく「映画とかを見る」って言われました。理論で説明は出来ないことだ、と。「なんで分からないかが分からない」って言われたんですよ。

X: 画面構成は、ある種、経験則とか個人の感覚の問題になってしまうので、

\*: そうですね。

Y: でも、レイアウトを描いていても、新人のころは、「このカットはこんな風にできているといい」という地点が明確に目指せなかったんですけれど、何年かやっていると、「ああなんじゃないか」って思い至るように、少しはなりました。でも、だからといって、描けるようになったわけじゃないんですけれど。ただ、思っているものと描けないもののギャップはなんとなくわかってきて、本来やらなければいけない地点には近づいている気がします。単純に今の仕事で言うと、KTさんの絵に似せたい、っていうことで、似せたい絵は目の前にあるんですけれど、なんで似ないんだろう、って。

\*: うーん。

Y: UYになりたい、とか、TKさんになりたい、とか言うと、先輩のTNさんは「それは、TKくんの人生を歩んでないから無理だ」って言うんですよ。絵は、経験とか人生から来ているんだから、「違う人生を歩んでいる以上、君がTKくんになるのは無理だ」って(笑)。

X: それは一理ありますけどね。

Y: こうしたらこうなるだろう、ってことは分かっているんだけど、身体が覚えていない、っていうか。すごくTKさんになりたいんですけどね。

X: それは、2つの逆向きのベクトルがあると思うんですよ。TKさんの絵を見てカッコいいと思う感覚があるってことは、TKさんの絵に限りなく近づけようとするベクトルがまず、働いていて、でも一方、TKさんとは、経験も違うし考え方も違うわけなので、だとすれば、逆に、TKさんと同じ絵を描かせないベクトルも片方で働いているわけですよ。で、その拮抗したところに、Yさんが「TKさんの絵に近づけようとした絵」が存在するんですよ。

Y: それが個性!?

\*: なるほど。

Y: 本当に考えているかどうかはともかく、その絵にきちんと考えがあるとか、基礎があるとか、っていう絵が好きなんだなあ、って思うんですよ。ジャイアンツの先輩たちがそうだったんですよ、頭が良くて、原画やレイアウトの脇に文字でびっちり書いてあるんですよ。「ここでこうなるから本当はこうなるんだけど、今回はこうしておこう」とか、こう、ちゃんと理屈があるんですよ。聞いた話なんですけれど、TKさんが入って 1

年目くらいのときに、廃車置場のレイアウトを切っていて、その画面の中に置いてある車が、さりげなく置いてあるようなんだけど、上手いことこれを使って集中線の役割をするようにレイアウトをとって見た、って言ってたらしいんですよ。「そんな人になりたい！」と(笑)。

\*： ジャイアンツの先輩たちの存在って大きかったですね。

Y： 大きかったです。後輩は全然ダメですー。

\*： ジャイアンツって人数、多いですもんね。同じフロアだったんですか？

Y： いえ、マンションが分かれていますね。神様たちは別の場所に(笑)。ただ、TNさんは、「めぞん(一刻)」<sup>84</sup>の途中で身体を壊したので、作監をSSさんにバトンタッチして、新人の面倒をみることになったんですけれど、なので、入って2ヶ月くらいに、TNさんに動画を教えてもらったんですよ。そのときに、描くときはきちんと考えなきゃいけない、って言われて、マンガの絵だからといって、輪郭線で絵を描いてはイカン、という。その作品がなんであれ、人間の骨格っていうのはね、とか、皺の流れっていうのはね、とか、そういう話になるんですよ。トレスするときに、この流れが変わってしまったら、もうダメなんだ、とか。こういう風に動く時には、こういう風な身体の動きがあるだろう、とかね。

\*： なるほどー。

Y： TNさんに教えていただく前までは、それこそ、動画のマニュアル通りの教えかた、たとえば、走りだったらこのパターンでこの動画を入れてください、とか、口パクだったら、中口は3分の2くらいにね、とか、教えられていたんですけれど、TNさんの場合は、「なぜ、そうなるかと言うと」って必ず、理由がある。そういう思考回路になったのは、TNさんのお陰です。でも、それも私たちの世代までで、下の代からは、そういうこともなかったみたいですしね。

\*： それは、超ラッキーでしたね。

Y： そう、超ラッキー。超ラッキーなんだけど、天井がどんどん高くなって行って(笑)。

\*： ジャイアンツって、本当にスゴイ人ばかりいましたよね。

Y： もう、神様のようです。直接見れないところも、神様のよう(笑)。

\*： え？

Y： 先輩たちは別のマンションにいたので、普段の生活が全く見れないところにおいて、時々原画だけがやってきて、当時は、動画を動画チェッカーが見て、原画が見て、作監が見ていたんですよ。だからリテークもそれぞれから返ってくるという(笑)。(神様からは)リテークだけが来る。

\*： 御宣託ですね。

Y： 神様はいらっしゃるようだけど、お会いしたはことない、みたいな。

\*： 別のビルだと行きづらいですし、先輩方の部屋って入りづらいですよ。

Y： だいたい、質問に行くときって、「この原画、一枚足りません」とか、「このシートあっているんですか？」っていうときしかないんですよ。えー、そんなことで行きたくない、って(笑)。

\*： 確かに(笑)。

Y： 「あの一、あの一、私がオカシイのかもしれないんですけどー、これ、足が逆ではないでしょうか」とか、恐る恐る持っていくと、「あ、ゴメンね」ってサラサラって直してくれて、「あー、よかった」って安心したりして。

\*： 緊張しますよね。

Y： ええ。TNさんは、私が原画やっているときも教えていただいたし、作監をしていたときも割と接触があった

<sup>84</sup> 「めぞん一刻」( Maison Ikkoku )( 1986-1988 , キティ・フィルム , フジテレビ )

ので、大分、(私たちの)人間界に近づいていらっしまったという印象なんですけれど、他の神様たちは、私が原画のときの印象から変わっていないんですよ。

\*：まわりに霞がかかっていて、まぶしくて、よく見えない(笑)。

Y： そうそう、輪郭がよく見えないの(笑)。それこそ、ジャイアンツでは動画マンは人間じゃないんで、掃除当番は全部動画マンの仕事。何かあっても、原画は休めるけど、動画は休めない。動画は歩合制だけど、原画は給料制、とか。なんていうのか、「役に立たなかつたら辞めてしまえ」みたいな感触だったんですけど、でも、(神様という)ものすごい憧れの人がいるので、ものすごく虐げられているんだけど、ものすごく憧れがあって。「すいません、頑張らせていただきます」みたいな環境で、

X： それってある意味、いい環境ですよ。

\*： いいタイミングでいい環境にいたってことになりますねー。

X： 伸びる人が、思いっきり伸びることが可能な環境ですよ。

Y： 運がいいことには自信があるんですよ(笑)。

\*： ええ。運がいいのはなによりですよ。

X： 重要ですよ。

Y： それ(運)でアニメ界は結構生き残れるな、って(笑)。

\*： (笑)。ところで、「ブレイブ(ストーリー)」<sup>85</sup>のときに、監督とアナログ撮影の話で盛り上がったっていうお話を、監督さんご自身から伺ったのですが、

Y： 監督、好きなんですよ、アナログ(笑)。監督は、私もそうなんですけれど、2 人ともアナログな感じが割と好きで、でも GONZO はどちらかというとデジタルが得意な会社だったんですけど、私が今まであまりデジタルに頼ってやってこなかったっていうものあって、それまでは「これ作画でやりましょうよ」っていうのが比較的多かったんですよ。それでも自分のなかでは「ブレイブ(ストーリー)」は画期的にデジタルに頼った作品なんですけれど、GONZO の劇場作品にしては意外とアナログっぽい感じだったんじゃないかな。監督と 2 人で、「やっぱり作画ですよー」って盛り上がっちゃって(笑)。セルのときの、こういう効果が出来ないか、とか、あとは、単純にセルのときにはこういう苦労が面白かったとか、「出来ないのがいいんだよ」とか(笑)。

\*： 監督の好きな話で、クロス引きとかね。

Y： そうそう(笑)。撮出しが大好きなんですよ、あの手作業がいい、って。でも、監督も作画の人なので、回らなくてもいいところで画面が回ったり、作画 TB とかも、大好きですよ。

\*： そうですね。

Y： なんかワケのわからない手法を駆使したデジタルのスゴイ画面を作るっていう方向ではなくて、作画の力技で見せるみたいなことが大好きで、それは素晴らしいって思って(··)。でも、もちろん時と場合によりますけれど(笑)。

X： ええ。時と場合によりますね。

\*： そうですね(笑)。話を少し本筋に戻しますが、Y さんのなかには、超ミーハーな部分と、超マニアックな部分が、両方存在していると思うんですけど、

Y： はい、アニメーターに囲まれて毎日幸せです。

\*： ですよー。真後ろは、KT さんですし(笑)。

X： (笑)。

<sup>85</sup> 「ブレイブ ストーリー」( Brave Story )( 2006 , フジテレビ・GONZO・ワーナーエンターテインメントジャパン・電通・WT)

- Y: もうね、息子をジャニーズに入れたお母さんみたいな気持ちですよ、毎日アイドルに会える！みたいな。毎日、アニメーターに会える！みたいな。
- \*: ええ、まわりはアニメーターだらけですからねー(笑)。
- Y: 有名なアニメーターさんとかが作打ちに来ると、ウキウキして見に行くんですよ。
- \*: え？見に行くんですか？
- Y: はいー。
- X: (笑)。
- \*: 見に行かなくても、向こうから見に来るんじゃないですか(笑)。
- Y: (笑)。「プラネテス」のときに、あまりに度々見にいらしたら、監督にちょっと怒られました。あなたは立場もあるんだから、もう少し(…)、って(笑)。
- \*: でも、「まわりの素敵アニメーターさん」が Y さんの原動力になっているんですね。
- X: そうですね。さっき言っていた、ミーハーな部分とマニアックな部分の 2 つが、Y さんを前へ前へ動かすパワーになっているんですね。
- \*: たしかに。
- X: [Y さんを見て]でしょ？
- Y: はいー。
- \*: いい感じに、「アニメーター好き好き」っていう気持ちと、「仕事好き好き」っていうモチベーションが、パワフルな両輪になってるんですね。
- X: ええ、非常にいい按排に。その 2 つが絡み合って、いい感じの上昇スパイラルになってますよ。
- Y: 自分にはロボットやエフェクトを描く才能は全くないので、それこそ考えているものは絶対に描けないんですよ。頭の中ではものすごく考えるんですよ。考えて考えて、すごくカッコいい原画を思い描くんですけど、描けないんですよ。でも、隣の Z さんがメカとかエフェクトとかすごく上手くなって、「うわー、カッコいい！」っていう絵をたくさん描いてくれるのでー、もう、日々幸せですね。
- \*: あ、たしかに。
- Y: 私がカッコいい、って思うけど、私には絶対描けないものを、
- \*: とнаりの人がバシバシ描いてくれる。
- Y: しかも、私の話数で(笑)。
- \*: 最高ですね(笑)。それは幸せな気分ですね。
- Y: もう、すごい幸せです。メカの人って、やっぱり同じ画面見てもエフェクトやメカを見てるんですね。私も見てなくはないんですけど、目の付けどころが全然違うっていうか、
- \*: そうそう。煙ひとつとっても、メカの人から見ると、違うこだわりがあるみたいで。
- Y: そうなんですよ。煙に影がついているのはどうしてもおかしい、って Z さんの持論があって、「影がついているのに何故透けているんだ？」と。
- \*: 影つきで W ラシは NG だと。
- Y: でも、立体感を出すためには、影をつけるしかないんで、あれは立体表現だと思っているんですけど、でも、なんとかあの感じが出せないかな、と思っているらしくって、最近煙を W ラシで何枚か重ねて表現していますよね？
- X: ええ、影のつけ方そのものを、ある特定光源からの影ではなくって、煙の厚みで表現する影のつけ方で、
- Y: 何枚か重ねて奥行きがある感じを出して、煙の濃いところと薄いところをつくるみたいなことを、最近はや

っていて、「このカットは成功した！」とか言ってるんですけど、もうね、自分の話数のメカ作監がそんなレベルの高いことをしているってことが、自慢です。

X: Zさんは、あと、ピンボケを加えることを前提とした、作画のフォルムのとり方も開発していた。それは「エウレカ(セブン)」の頃からやっていたけど、複雑なモザイク状のギザギザとしたフォルムをとって、それをまんま撮影しちゃうと変なんだけど、ピントを少しボカすことによって煙の濃淡感が出る、噴煙の散った感じが出るんですよ。

Y: 自分で思ったものが描けないときは人に描いてもらう、っていうのがいいな、って最近思います。

\*: Yさんは昔から、アニメファンだったんですか？

Y: はいー。

\*: 中学校のときから？

Y: 小学校のときからですねー。

\*: 一番最初にファンになった作品ってなんですか？

Y: 多分、「デビルマン」<sup>86</sup>か「(海の)トリトン」<sup>87</sup>だったと思うんですけど。

\*: 「(海の)トリトン」って(笑)。それって再放送ですよ？

X: いや、Yさんが本放送見てもおかしくないですよ。僕が小学校低学年だったから、Yさんが幼稚園か、小学校1年生か(…)

Y: ええ。幼稚園くらいだったかな。幼稚園のとき、トリトンの夢を見たから。

\*: トリトンが夢に出てきた？

Y: 「わー、トリトンの夢見ちゃったー」ってすごく嬉しかったから(笑)、その記憶があるから、多分本放送は見てましたね。で、再放送が小学校3年生のときで、丁度友だちの家に遊びに行ったら、「トリトン」が放送されていたんですよ。だから、ダッシュで家に帰りました、「私、帰る！」って言って。で、家で見ました(笑)。

\*: 「デビルマン」「トリトン」のあとは(…)

Y: とにかく、「(勇者)ライディーン」<sup>88</sup>が大好きでした。

\*: ロボ、好きだったんですね。

Y: 男の子が見るようなものが好きだったんです。変身するとか、戦っているとかー。

\*: じゃあ、戦隊モノも好きだったのでは？

Y: うーん、特撮はあまり。(…)多分、絵が好きだったんですよ。安彦(良和)さんの絵が、その頃からもう大好きで、それで「(勇者)ライディーン」も大好きで、4つ上の姉がアニメに詳しくだったので、「安彦良和」というお名前とか、作画監督、とかアニメーターという言葉は姉からも聞いて知って(…)、自分のなかで、アニメーターさんっていうのはスゴい人って思ってた。なんていうか、漫画家さんもいいんですけど、絵を動かすアニメーターさんっていうのは素晴らしいなー、いいなー、と。アニメは、自分が読んでいるような子供向け少女漫画に比べると、動いているだけあって、立体的でスゴイ、って思ってたので。

\*: 色もついているし、音楽もついているし＝

Y: ＝絵が(現実の)人のように動いているし、それがお話になっている。アニメーターの人たちってスゴいなー、ってずっと思っていたので、とにかくアニメーターは素敵な人たちだー、とは思っていたんですけど、アニメーターになりたい、とは思ってなくって、

86 「デビルマン」(Devilman)(1972-1974, NET・東映)

87 「海のトリトン」(Triton of the Sea)(1972, 朝日放送・アニメーションスタッフルーム)

88 「勇者ライディーン」(Yuusha Raideen)(1975-1976, NET・東北新社)

\* : そうなんですか。

Y : 私のなかで、アニメーターっていうのは、ものすごく究極的に、漫画とか絵の上手い人だったので、私ごときがなるなんて考えてもいなかったんですよ。それと、東京ってところでしか出来なさそうだと。

\* : 昔は確かに、東京とか大阪に行かないとアニメの仕事は出来なかったから(････)。

Y : ちょっと芸能人目指すのと似ている、みたいな(笑)。だから、自分になれるとか思ってもいなかったんですけど、中学 2 年のときにふと思い立ったんですよ。なんか、頑張ったらあの人たちと同じ職種になれるかも、少なくともアニメに関する何かは出来るかも、って、思い立ってそこから今に至る、って感じなんですけれど、

\* : 何がきっかけで思い立ったんでしょうか。

Y : なんか急にそう思えたんですよ(笑)。

X : そう思い立ったときのこと、って今でも覚えてますか？

Y : 覚えてますよー。

X : すごい。

\* : なんてかはわからないけれど、「あ、出来るかも」って思ったんですね。

Y : 自分がそれをやろうと思ったとか、全く考えていなかったんですけど、少なくとも「目指すこと」は誰でも出来るんだ、っていう考えに辿りついて// \* : あ、なるほど//、考えてみれば、東京に行く人も普通にいますし、ね。東京にはアニメ専門学校みたいなものもあるみたいだし、「頑張ります！」って言って頑張っていたら、たとえ「ダメ」って言われても、頑張っていたら、頑張り続けたら、いつかなれるんじゃないかな、って。そう思ったら、「すごい、いいこと思いついちゃったー」って嬉しくなっちゃって、で、そこからずーっと同じテンション(笑)。

\* : 途中、高校生になっても醒めることもなく(笑)。

Y : 高校は、母は普通科に行けって言ったんですけど、アニメーターになることしか頭になかったので、美術科のある高校に行っただけです。自分の将来のなかに、アニメーターになる以外の選択肢はなかったし。親には、「やっぱり止める、ってことになったら、どうするの？」って言われたんですけど、「いや、ない。有り得ない。」って(笑)。もう、私のなかでは、美術科の高校に 3 年間行って、アニメ専門学校に 2 年間通って、それでアニメーターになる、っていうところの、「最終的にアニメーターになる」、ってところにしか見ていないわけで。

\* : 完璧な人生設計(笑)。

Y : だから、美術科のある高校行って、専門学校行って、アニメーターになります、って中学 2 年のときに言って、ずっとそのまんま来ましたね。

X : それは、すごく珍しいと思いますよ。

\* : ですよ。中学生のときに思った気持ちが 20 年以上変わることなく(笑)。とはいえ仕事の途中で、考え方が変わりそうですけれど、そのへんはいかがですか？

Y : そこで、あの先輩たちですよ。「うわー!!」っていう人に目一杯出会ってしまっているという(笑)。

\* : あ、そうか。

X : Y さんの場合、大きいのは、最初に出会って「すごい！」っていう先輩が、今でも現役第一線で活躍しているってことだと思うんですよ。

Y : そうなんですよー。すごいなーっ、て思っていた先輩が、「エヴァンゲリオン新劇場版:序」を見たらやっぱりスゴくって、自分との距離が縮まっていないっすー、みたいな(泣笑)。

- X: 言ってみれば、Yさんの「心の師匠たち」が現役でバリバリやってるってことで、いつまでも新鮮に「心の師匠たち」であり続けてくれているという。
- Y: ええ。その先輩たちは私の自慢なんですけど、あんまり言うと、(先輩方は)迷惑らしいです(笑)。
- X: そうでしょうねえ(笑)。
- \*: (笑)。少し話を戻しますが、安彦(良和)さんの絵が好き、しかも「ライディーン」から、というのはどういうところに惹かれていたのでしょうか。
- Y: 安彦さんとか、宮崎(駿)さんとか、ああいう人たちが普通にテレビシリーズをやっていたときに、私はアニメを見ていたので、そのときの印象がものすごく強いんですけど、マンガのキャラが実写の人みたい、ってすごく感じていて、なんていうか、あの、テレビを見ている間、マンガのキャラじゃなくて「人」だっと思って(・・)、別人格の「キャラクター」がちゃんと動いてお芝居をしていて喋っている、と。
- \*: 生きた人間だ、と思えるような作画だった、と。
- Y: ええ。私のあとの世代からは、普通に大手のアニメ専門学校に行くと、アニメーターになる人たちが出てきていて、そういう人たちにとっては、アニメは今の流行の絵を描いていく、見たことあるアニメの絵を描いていくこと、みたいなのもあるようなんですけど、私は逆に、安彦さんたちは「人間」を見て絵を描いているみたいに感じて、ああいう風に表現することが目指すところだなー、ってなんとなくそっちのほうに心が惹かれますね。
- \*: 「アニメ」から「アニメ」ではなくて、「人間(の芝居)」から「アニメ」に、ですね。
- Y: だから、(安彦さんや宮崎さんの作画を)見ている間は、その人(=アニメキャラ)が生きていると思って見ているんですよ。で、エンディングのときに、「ああ、だまされた、絵だったー」って(笑)。「今日の作監は安彦さんだー」とか子どもらしからぬことを言っている割には、私はそういう子どもだったんで、見ている間は作品にのめり込んでいて、見終わったあと、「あ、安彦さんの絵だったんだ、だまされたー」って思っていて、原画マンの名前がダーっと出ると、「アニメーターさんってスゴイ。この人たちにすっかりだまされた!」って(笑)。
- X: それはそれで、特殊な子どもですよ(笑)。だいたい、エンディングテロップを見て、この人たちが描いたんだ、なんて思いながらテレビを見ている小学生はまずいないですからね(笑)。
- Y: だって、お姉ちゃんがそう言うんですもん。
- \*: あ、そうか。4歳上のお姉さんがアニメに詳しくあったんですもんね。
- Y: 姉は、どちらかという和美形キャラ好きだったんで、どんなお話だろうと、カッコいい人が出てこないダメで、
- \*: 荒木(伸吾)さんとか? 安彦さんも、美形キャラといえば美形キャラですよ?
- Y: うん。でも、「ライディーン」は好きだけど、「ガンダム」は興味ない、みたいな(笑)
- \*: え? シャアはダメなんだ。
- Y: ギリギリ、ダメみたい。お姉ちゃんは、見ながら、「なんか今日の絵は崩れているねー」とか言っちゃうんですけど、私は割りとお話に入り込んでいるんで、「そんなこと言わないで。これは絵じゃないの」って。
- \*: 想像力の勝利(笑)。
- Y: 中学生くらいのときに、安彦さんの画集が出て、そのなかに、アムロのテレビシリーズでは描かれていない日常が描かれていて、「スゴイ、こんなアムロの日常が見れるなんて」みたいな(笑)。キャラクターデザイナーってというのは、キャラクターの日常も描けるんだ、ってそのときに感動しました。普通の人は想像で描くしかないけれど、安彦さんが描いたものは、キャラを作った人が描いたわけだから「本物」なわけで、



キャラクターデザイナーって、キャラクターの日常が描けるんだー、スゴイ、って。なんたって、そのキャラクターをデザインした人が描いたものは、何描いても「本物」なわけで(笑)。

\*： たしかに(笑)。

Y： それはKTさんの絵を見ても思うんですよ。ちょっと違った衣装のルルーシュとか、違う日常のルルーシュとか見ると、「こんな面があったんですね。知りませんでしたー」って、わくわくして(笑)。

\*： 「本物」だー、って(笑)。

Y： あと、キャラクターの演技にも弱くって、たとえば、あるキャラクターがあるシチュエーションでその心情と場面にぴったりの表情を作れる人がいると、その人にはそのキャラクターのそういう面が見えているんだ、って思って、素敵だなー、と思います。表情とか演技とか、特にどういうシチュエーションでどういう演技をしているかがすごく気になるので、自分が思いもかけない演技に出会うと、「こんなことが思いつくアニメーターさんってカッコいい！」って思う。

\*： 想像力逞しい子どもでした？

Y： はい！

\*： いや、今でも想像力逞しいですよ(笑)。というか、今の方がパワーアップしているかも。

X： ある意味、ランナーズハイみたいな感じですよ。

Y： そうですね(笑)。長いこと、ランナーズハイ。

\*： 脳内麻薬が(･･)。

X： うん、出っ放しになっている(笑)。

Y： そうかも。なにしろ、高校卒業まで、割と風邪を引きやすい体質だったんですよ。季節の変わり目には必ず風邪引いて、扁桃腺腫らして、高熱出して寝込む、みたいな。それが、アニメーターになってからほとんど風邪を引かなくなりましたからね。だから、多分脳内麻薬が(･･)。

\*： そうですねー、

X： ずーーーっと、出っ放しなんだ。

Y： ずーーーっと出っ放しですね。

X： 精神衛生上、非常にいいですよ。

\*： ええ、本当に(笑)。お話をうかがって来て、先輩たちや大先輩たちの影響も、それはそれでかなり大きいとは思いますが、今仕事している現場、作品の内容含めて、その環境もかなりいい感じですよ。

X： そうですね。

\*： メインスタッフの多く[監督・副監督・シリーズ構成・デザイナー・メインアニメーター・色指定]が同じフロアにいるのもいいですね。

X： そうなんですよ。あと、スタッフ同士のキャリアのバラツキが割といい感じ。上の世代で面倒をみる側、つまりメインスタッフのキャリアと、ちょっと下の世代の実際に原画を描いてくれる側との差が、近すぎず遠すぎず、って感じ。年齢が近くて、能力とキャリアが拮抗し過ぎると、逆にやりにくいじゃないですか、そうかといって、離れすぎていても面倒みる負担が大きすぎるし。そういうキャリア間バランスが比較的いい感じのチームになっている。下の子たちが、丁度言うことを聞いてくれる、ギリギリの範囲です(笑)。

Y： あと、原画さんでも作監経験のある人がいるので、作監の立場でも、ものが見れるので、非常に助けられていますね。

X： 今回の現場の特徴として、話がちゃんと出来る人が揃っている、ってことが大きいですよ。ちゃんと人の話を聞くことが出来る人、ちゃんと人と話をすることが出来る人、が揃っている。

- Y: そうそう(笑)。
- \*: 基本的に重要ポイントですよ(笑)。
- X: 結果的にこれが、偶然なのか、必然なのかわからないんですけど、そういう人たちが集まって来ちゃっているんですよ。よくありますけれど、スゴイ人ばかり集めたはいいけれど、暴れん坊ばかりで、コミュニケーションが成り立たない、っていう現場って結構あると思うんですけど、そういうことがないんです。
- Y: なにしろ自分に出来ないことが出来る人たちが集まっているので、すごく有り難いです。
- X: でも、「コードギアス」班の今の空気感というか、このいい状態は「コードギアス」の間だけだと思っているんですよ。(一度上手くいった作品の)同じ面子だからといって、継続しても上手くいくという状況は続かない、と思う。このまま5年6年と作り続けても、空気がどんどん変わっていくだろう、と思うんですよ。もちろん、上手くいかなくなるまで一緒にいて、煮詰まったら、そのときはスタッフをシャッフルして、作品も変わり現場も変わったところで、自動的にまた新しい現場が出来て、新しいスタッフのセットが生み出されていくわけですけど、そのときに、それが上手くいくかどうかは、わからないですけど(笑)。
- Y: 私のまわりの作画さんだけかも知れないんだけど、「コードギアス」班は「コードギアス」が大好きで、苦労する甲斐があるっていうか、お話に、作品に、やっている仕事を溶け込ませるのが面白いって言ってます。上ってきたコンテを読んで、「面白い！『コードギアス』面白い！」って素直に言ってるんですよ。
- X: 「コードギアス」の場合、スタッフが作品を面白がっているっていう状況が、すごく大きいかな、っていう気がします。いろいろな意味で楽しめる。作品の間口がすごく広くつくってあるので、いろいろな入り方ができる。純粋に教条的な作り方をしていない、つまり「でなければならぬ」的な縛り、「アニメとはこうでなければならぬ」とか「『コードギアス』とはこうでなければならぬ」という作り方をしていないので、いろいろなアプローチをしてもらってOKなんです。だからいろいろな人が入ってこれる。
- Y: 「コードギアス」は面白いです。
- X: さらに、「コードギアス」は心情的にどっぷりハマる、という描き方をしていないんですよ。要するに、ある程度距離感を持っている。作っている人たちは、登場人物に対してある距離感を持って見ている、と。で、キャラクターに入れ込んでくれる人は勝手に入れ込んでくれればいいよ、っていうスタンスなんですよ。たとえば逆に、作り手側が、キャラクターの心情にどっぷり浸りこんで作っちゃうと、それにハマれる人はハマれるけれど、そうじゃない人は鼻について、作品がウザイってことになっちゃう。今回の場合は、その適度な離れっぷりがいいのかな、という気はするんですけどね。
- Y: 私は、キャラクターにいつも感情移入するタイプで、本来は考えなくても入り込んでしまうんですけど、「コードギアス」に関しては、何故か入り込まないんですよ。すごく良く出来た話だし、キャラクターの性格にも矛盾はないし、行動原理もきちんとわかるのに、入り込まない。ちょっと引いて保護者のような気持ちになっているんですけど、それがなんか不思議だな、って思って(･･)。キャラに対して、「みんな、頑張れー」みたいな。もちろん、描くときはそれぞれのキャラの気持ちになって描くわけなんですけれど、今回は自然と入り込むというよりは、わざわざ、たとえばスザクのカットを描くときには「スザクくんの気持ちになって描いてあげないと、スザクくんが可哀想だ。スザクくんの気持ちを伝えてあげないと誤解される」って思いながら描いている。だから、「コードギアス」はキャラが駒のように動く、と(･･)。
- X: そう。ルルーシュが自分の団員を駒のように動かして進めていくのと同じように、「コードギアス」の監督とライターは登場人物を駒のように動かして、上から眺めている、と。
- Y: スタッフも、ですよ(笑)。
- X: ああ(笑)。で、スタッフに関して言うと、監督がある程度、きっかけさえ与えておけば、あとは勝手に動くス

タッフだと思っていて、実際そうなので、皆さん、上手に泳がされている。

Y: はい、いい感じに泳がされています。

\*: 前回の「プラネテス」ではどうでしたか。

Y: 前回もいい感じに泳がされていたと思います(笑)。キャラとの距離感ということ言うと、「プラネテス」のほうが入り込めていた感じはしますね。

X: 「コードギアス」が同じ群集劇でも、特に誰の視点でもないけれど、「プラネテス」はハチマキの視点が貫かれていた、っていう差があるからね。それは、作品の構成を決めるときに、既にそういう方向性にするので、シリーズ構成と監督がコントロールしている、つまり広い意味で演出しているから、その差が出ているんだと思いますよ。

Y: 監督たち、スゴイ。

\*: 「コードギアス」班は皆さん、独特で面白いですね。

Y: 最近、Zさんは、「どうも自分のメカ作画の好みは特殊らしい」と言っています(笑)。Zさんは、いわゆる今流行っているタイミングだとか、ポーズがどうとかに意識が行くタイプではなくって、このシチュエーションだとこのメカはこう動くだろう、とか、内にこういう人が乗っているからこのメカはこう動かす、とか、割と演技的な考えに重点があるみたいですね。だから、逆に、メカ作画が得意なアニメーターさんってある意味その人のスタイルが出来ちゃっているんで、キャラ描いている人がメカを描いてくれているほうが、直しやすいですね。

X: そうそう。Zさんっていわゆるメカフェチ、メカオタクとは違うんですね。Zさんのロボって人間を描くように描かれているんですよ。だから、人があるポーズをとったときの自然な重心バランスだったりとか、筋肉の力の入り方だったりとか、弛緩の仕方だったり、というようなことが表現されているんですよ。

Y: この材質だったらこう、とかね。

X: ポーズが持っている余裕感、みたいなもの、もっと言うと、ロボの精神性みたいなものがポーズに表れているのがZさんのロボの特徴なんですよ。ただ、スッと立っているだけなのに、他の人が描いたものとは明らかに違うんですよ。

Y: 色っぽいんですね。

X: うん。人柄があるんですよ、メカに。

Y: そうそうそう。美形ですね、Zさんのメカは。

X: そこが、Zさんならではメカに対してするアプローチなんだろうと思いますね。機械だと思って描いていない。でも、明らかに生身の人間ではなく、機械なんだ、っていう区別は本人のなかにはあるけれど、表現されているロボは、単なる鉄の固まりではない、っていう。このへんは、Zさん自身の資質的な部分と、Zさんの育てられた環境の両方が影響していると思います。最終的にどういう動きが好き、とかどういう絵が好きとかっていうのは、個々人の体質的なものが大きいと思うんだけど、でも、それだって、技術をより習得すればするほど、本来持っている資質がより多く出てくるんじゃないかな。デッサン力が上がって、画力が上がって、動かし方の経験値が上がれば上がるほど、純粋に自分の好みが出やすくなる。今まで稚拙だったから出せなかったものが、出せるようになっていく、っていう。

Y: ああ、なるほど。

調査協力をお願い

2007年 月 日

\_\_\_\_\_様

現在2本の論文に取り組んでおります。ひとつが、徳間記念アニメーション文化財団の本年度の助成研究であり、もうひとつが国際基督教大学の卒業論文になります。今回はこの調査における、所定のテーマについてのインタビューをお願いしたいと存じます。調査結果は本論文執筆以外の目的で使われることはありません。また、特にご許可のない限り、調査協力者の方の実名が使われることはありません。後日、同データを別の発表形式の論文やメディア等に再使用する際には、ご一報入れさせていただきます。

調査トピック：(1)「アニメーション作画」の習得プロセスとその構造分析（助成研究論文）  
(2) 創造的技能領域の熟達化における諸要因（卒業研究）

研究タイトル：

- (1)「アニメーション作画における習得プロセス 認知過程に注目して」(助成研究論文)
- (2)「環創造的技能領域における独自性の影響：準熟達者を中心に」(卒業研究)

連絡先：須永浩子 181-0012 東京都三鷹市下連雀 [REDACTED]  
( Phone & Fax: 0422-41-[REDACTED] / E-mail: e081475@yamata.icu.ac.jp )

インタビュー日時：2007年 月 日( ) ( 時ごろ～ )

インタビューについてご不明な点がございましたら、いつでも上記までお問い合わせください。

担当：国際基督教大学 教育学科 須永浩子

連絡先：e081475@yamata.icu.ac.jp

181-8585 東京都三鷹市大沢 3-10-2 国際基督教大学

助成研究アドバイザー：三好 寛（徳間記念アニメーション文化財団）

卒論担当教員：栗山容子(国際基督教大学 教育学科)

第二回目調査協力をお願い

2007年 月 日

\_\_\_\_\_様

本日はご協力有難うございました。

現在取り組んでおります論文は、ひとつが、徳間記念アニメーション文化財団の本年度の助成研究であり、もうひとつが国際基督教大学の卒業論文になります。今回はこの調査における、所定のテーマについてのインタビューをお願いしているのですが、調査結果は本論文執筆以外の目的で使われることはありません。また、特にご許可のない限り、調査協力者の方の実名が使われることはありません。後日、同データを別の発表形式の論文やメディア等に再使用する際には、ご一報入れさせていただきます。

調査トピック：(1)「アニメーション作画」の習得プロセスとその構造分析（助成研究論文）

(2) 創造性促進に関する諸要因（卒業研究）

研究タイトル：

(1) 「アニメーション作画における習得プロセス 認知過程に注目して」(助成研究論文)

(2) 「環境の価値と意味への認知が創造性促進へ与える影響について：創発プロセスにおけるより効果的なアプローチへの示唆」(卒業研究)

連絡先： 須永浩子 181-0012 東京都三鷹市

( Phone & Fax: 0422- / E-mail: e081475@yamata.icu.ac.jp )

次回インタビュー日時： 2007年 月 日( ) ( 時ごろ～ )

また、このインタビューについてご不明な点がございましたら、いつでも上記までお問い合わせください。

担当：国際基督教大学 教育学科 須永浩子

連絡先：e081475@yamata.icu.ac.jp

181-8585 東京都三鷹市大沢 3-10-2 国際基督教大学

助成研究アドバイザー：三好 寛（徳間記念アニメーション文化財団）

卒論担当教官：栗山容子（国際基督教大学 教育学科）



## インタビュー：「アニメーション作画」についてのアンケート（参考）

Q1.（助成研究論文）アニメーション作画を做ううえで印象深かったことをご紹介します。

し分岐点となったこと/ 重要な出来事

し個別エピソード

し時期

し場所（誰からどこで）

し何を（印象に残った課題）

しどのように身につけ、身についたか

Q2.（助成研究論文）「目に見えないものを伝承する/ される」ことについて、どう感じ、考えますか？

し（自由に回答）

し成長に応じた段階 例）「花伝書」「エリクソンの発達段階」

し「『わざ』から知る」 技芸習得には「模倣」「型」「間」「世界への潜入」が大事な要素である

Q3.（卒業研究）

あなたは、今、新しいアイデアを必要としています。現在持っている仕事に突破口を探している状況です。  
あなたの選択に最も近いのを挙げてみていただけますか？

自由回答

どのような情報を参考にしますか？

し人に聞く 1) 同輩 2) 先輩 3) 第三者 4) その道のプロ 5) その他

し資料類

し自力本願

Q4.（卒業研究）その「情報」がなぜ必要だったと「感じ/考え」ますか？

経験から（年代により/ 地域により）

しそれによって「作画」または「演出」（特に「空間感覚」「時間感覚」）にどのように変化したか

し「身体でおぼえた」こととして、どのようにご自身のなかで統合されていったか

大きなきっかけに随伴して（問題解決の知覚）

しそれによって「作画」または「演出」（特に「空間感覚」「時間感覚」）にどのように変化したか

し「身体でおぼえた」こととして、どのようにご自身のなかで統合されていったか

Q5.（助成研究&卒業研究）

身体と「創ること」は関連している、と思いますか？

呼吸/「作り出す」という運動

空書/「描く」という運動

2007年 月 日

## 同意書

2回にわたるインタビューへのご協力、本当に有難うございました。インタビュー・データは、研究論文のためのデータ以外の目的で使われることはありません。また特にご許可のない限り、調査協力者の方の実名が使われることはございません。皆さまのデータから、個人を特定されるようなことも一切ございません。なお、データは厳重に管理し、論文執筆終了後は責任を持って処分いたしますのでご安心ください。

以上の目的をご理解していただきまして、データ提供をご了承していただけます場合には、恐れ入りますが、下記にご署名をお願いいたします。

今回のインタビューへのご協力、本当に助かりました。有難うございました。

私は研究の目的を理解したうえで、データの提供に同意いたします。

日付： \_\_\_\_\_

署名： \_\_\_\_\_

国際基督教大学 教育学科

須永 浩子

卒論担当教員：栗山容子（国際基督教大学 教育学科）

助成研究アドバイザー：三好 寛（徳間記念アニメーション文化財団）

=====（切り取り線）=====

本研究の論文完成は11月（徳間記念文化財団 助成研究報告）と2月（ICU 卒業論文）になりますが、レジュメ（内容を要約したもの）のフィードバックをご希望される方は、以下にご記入ください。添付ファイルになりますので、PC メールアドレスをお願いいたします。

eメール アドレス： \_\_\_\_\_



**財団法人徳間記念アニメーション文化財団年報 2007 - 2008 別冊**  
(平成 19 年度 第 7 号 別冊)

平成 20 年 7 月発行

編集・発行：財団法人徳間記念アニメーション文化財団  
〒181-0013 東京都三鷹市下連雀 1-1-83  
電話 0422-40-2211

印 刷：望洋印刷株式会社



